



UNIVERSIDADE FEDERAL DA FRONTEIRA SUL
CAMPUS CHAPECO

Programa de Integração Tecnológica

Laboratório Interdisciplinar de Formação de Educadores - LIFE
Programa de extensão Tutoriada - PET

LETRAMENTO DIGITAL **TELA INTERATIVA**

Trabalho desenvolvido pelas bolsistas curso pedagogia:

- Layana C. M. Mantelli – layanamantelli@gmail.com
- Tailine Matte – tailine_matte@hotmail.com

Coordenação

- Msc. Carlos Roberto França – Life
- Dr. Eric Duarte Fereira - PET

LETRAMENTO DIGITAL E A TELA INTERATIVA

A tecnologia está cada vez mais presente na vida das pessoas, e não poderia ser diferente nos espaços de aprendizagem, grupos de estudos, reuniões, seminários, palestras. Não fazer uso, ou mesmo resistir ao manuseio das mesmas nos torna obsoletos/limitados. Por outro lado, tirar proveito dos benefícios que a tecnologia pode trazer aos processos de ensino e aprendizagem pode tornar a aquisição de conhecimentos mais atraente e inovadora junto aos alunos, ou participantes de eventos expositivos.

Entretanto, é importante ressaltar que a tecnologia, por si só, não é capaz de transformar a prática de um professor, porém se usada de modo contextualizado, ela é capaz de aproximar a rotina em sala de aula daquilo com que os alunos já estão acostumados na vida real, estreitando o relacionamento entre professor e aluno, que passam a compartilhar da mesma realidade.

Assim, recursos como tablets, lousas digitais, aplicativos e acesso à internet via Wi-Fi, permitem que as aulas ganham vida nova, apresentando conteúdos aos alunos por meio de plataformas verdadeiramente atraentes.

A lousa digital, que além da função básica de escrita, permite a abertura de programas específicos para essa plataforma, com ferramentas úteis para professores de todas as matérias. Além disso, permite a reprodução de vídeos, músicas, fotos e o desenvolvimento de atividades personalizadas, facilitando o entendimento dos conteúdos por parte dos alunos de uma forma que dificilmente seria possível em uma lousa convencional.

**PROGRAMA DE EXTENSÃO TUTORIADA (PET)
JUNTO AO LABORATÓRIO INTERDISCIPLINAR DE
FORMAÇÃO DE EDUCADORES (LIFE)**

SUMÁRIO

1.	A TELA INICIAL DO PROGRAMA.....	6
2.	A BARRA DE FERRAMENTAS EASITEACH.....	8
3.	RECURSOS.....	15
4.	MENU ARQUIVO	19
5.	FERRAMENTA MATEMÁTICA	21
6.	FERRAMENTA GEOGRAFIA	27
7.	FERRAMENTA CIÊNCIAS.....	34
8.	FERRAMENTA PLANILHA	39
9.	REFERENCIA.....	40

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Atalhos na Tela Inicial do programa	6
Figura 2: Tela inicial do Programa	7
Figura 3: Tela Inicial com opção barra de ferramentas aberta.....	8
Figura 4: Barra de ferramentas Easiteach Completa.....	9
Figura 5: Barra de Ferramentas Easiteach- Padrão	9
Figura 6: Barra de Ferramentas do Easiteach – Expandida	10
Figura 7: Utilizando a ferramenta Cursor	10
Figura 8: Utilizando Ferramentas para Desenho.....	11
Figura 9: Ferramenta Borracha	12
Figura 10: Ferramenta Alinhar.....	13
Figura 11: Ferramenta Travar Objeto	14
Figura 12: Ferramenta Travar Objeto – Exemplo	14
Figura 13: Tela do Programa com a Opção Recursos indicada	15
Figura 14: Banco Multimídia.....	16
Figura 15: Selecionando o tamanho da figura	17
Figura 16: Banco de palavras.....	18
Figura 17: Menu arquivo – Exemplo	19
Figura 18: Tela do Menu Ajuda.....	20
Figura 19: Tela do Tour das ferramentas do menu Easistart	20
Figura 20: Ferramenta Matemática –	21
Figura 21: Máquina de Funções.....	22
Figura 22: Ferramenta Número, álgebra e símbolo	22
Figura 23: Linha de Números	23
Figura 24: Gráficos	24
Figura 25: Grade de Números.....	25
Figura 26: Frações.....	26
Figura 27: Ferramenta Compasso	26
Figura 28: Ferramenta Geografia.....	27
Figura 29: Ferramenta Sobreposição de grade.....	28
Figura 30: Leitor de Referência de Grade.....	28
Figura 31: Preenchimento de Grade.....	29

**PROGRAMA DE EXTENSÃO TUTORIADA (PET)
JUNTO AO LABORATÓRIO INTERDISCIPLINAR DE
FORMAÇÃO DE EDUCADORES (LIFE)**

Figura 32: Bússola	30
Figura 33: Navegador.....	30
Figura 34: Régua	31
Figura 35: Ferramenta de Distância	32
Figura 36: Ferramenta de Distância 02	32
Figura 37: Construtor de Mapas.....	33
Figura 38: Ferramenta Ciências	34
Figura 39: Linhas Magnéticas.....	34
Figura 40: Diagrama de Teia	35
Figura 41: Ferramenta Régua.....	36
Figura 42: Paquímetro.....	37
Figura 43: Cronômetro.....	37
Figura 44: Unidades e Símbolos científicos	38
Figura 45: Ferramenta Legenda	39

PRIMEIROS PASSOS NO PROGRAMA

Apresentando a Tela inicial do RM Easiteach

O programa Easiteach é o aplicativo utilizado para a lousa interativa, ele dispõe de vários recursos, dos mais básicos para utilizá-lo como um quadro, até os mais operacionais como reprodução de vídeos, trabalhar com páginas na internet, ou slides.

1. A TELA INICIAL DO PROGRAMA

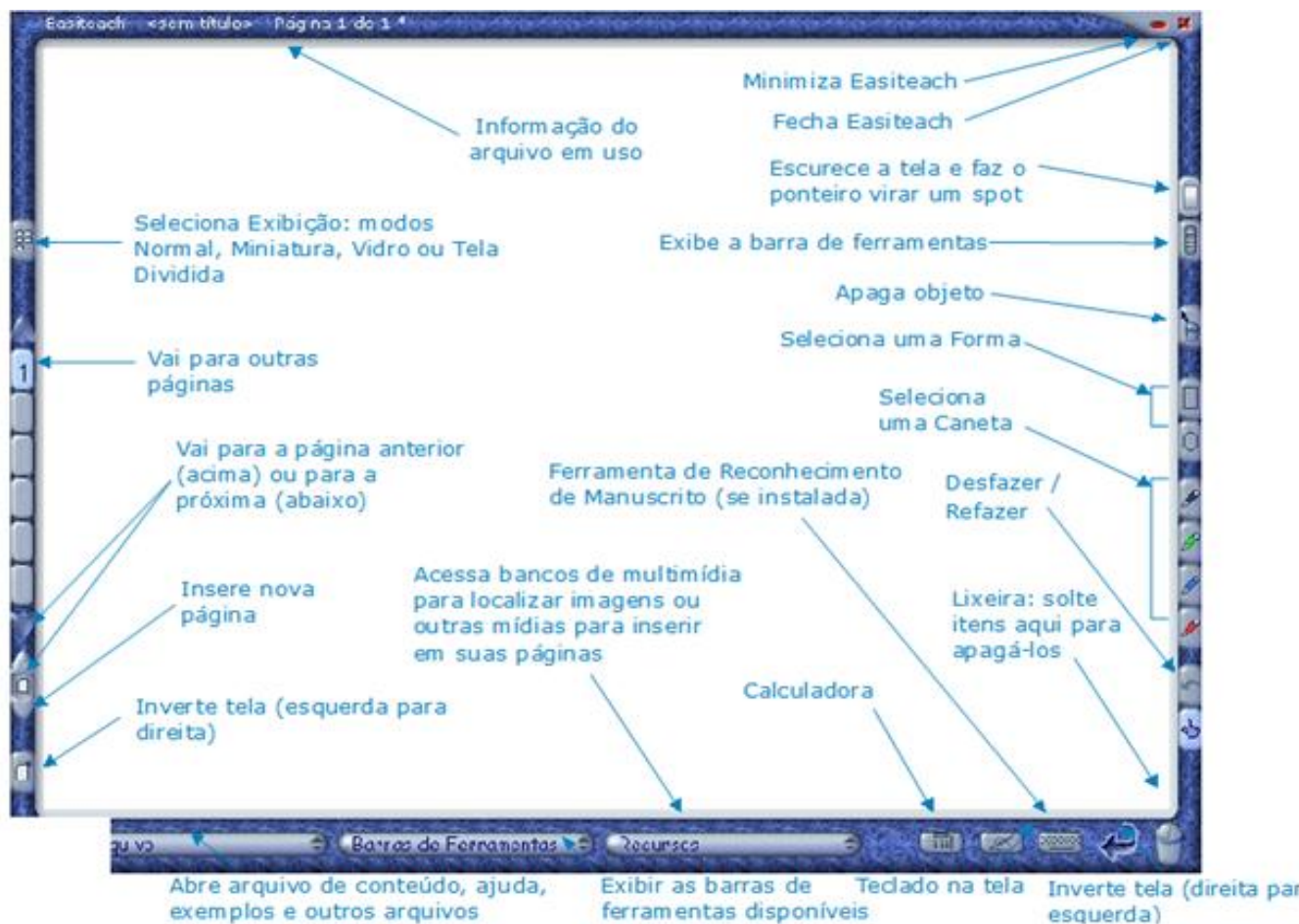
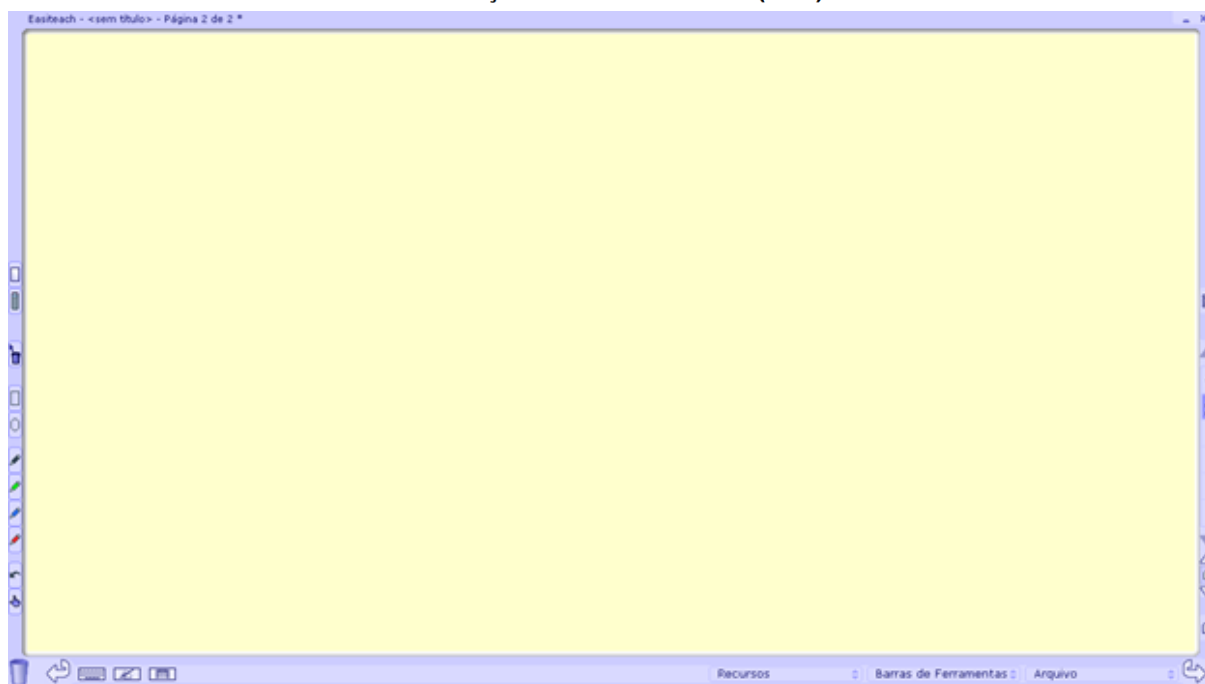


Figura 1: Atalhos na Tela Inicial do programa
Fonte: RM Easiteach

**PROGRAMA DE EXTENSÃO TUTORIADA (PET)
JUNTO AO LABORATÓRIO INTERDISCIPLINAR DE
FORMAÇÃO DE EDUCADORES (LIFE)**



*Figura 2: Tela inicial do Programa
Fonte: RM Easiteach*

2. A BARRA DE FERRAMENTAS EASITEACH

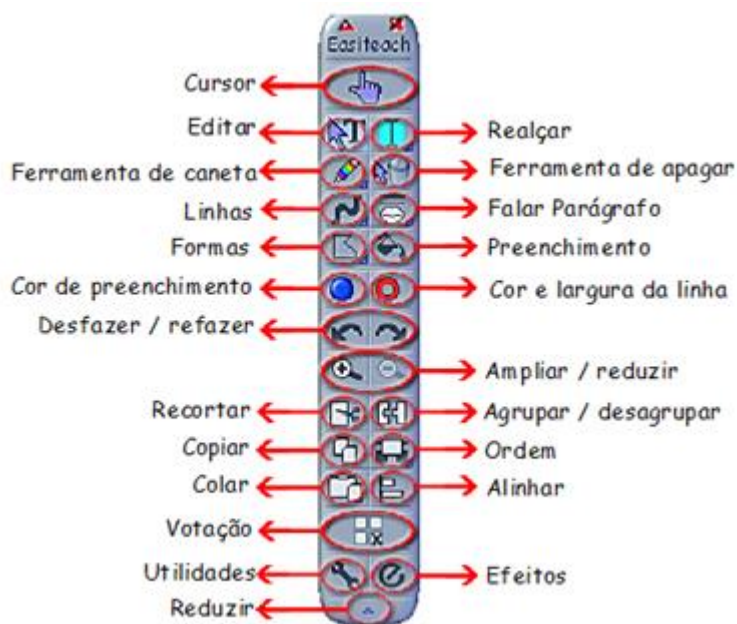
Após o programa aberto, você tem duas formas de abrir a barra de ferramentas Easiteach, uma delas é clicando na barra de tarefas ferramentas inferiores e selecionando a opção Easiteach, e a segunda pelo atalho indicado na figura 01 onde aparece a opção (barra de ferramentas)



Figura 3: Tela Inicial com opção barra de ferramentas aberta
Fonte: RM Easiteach

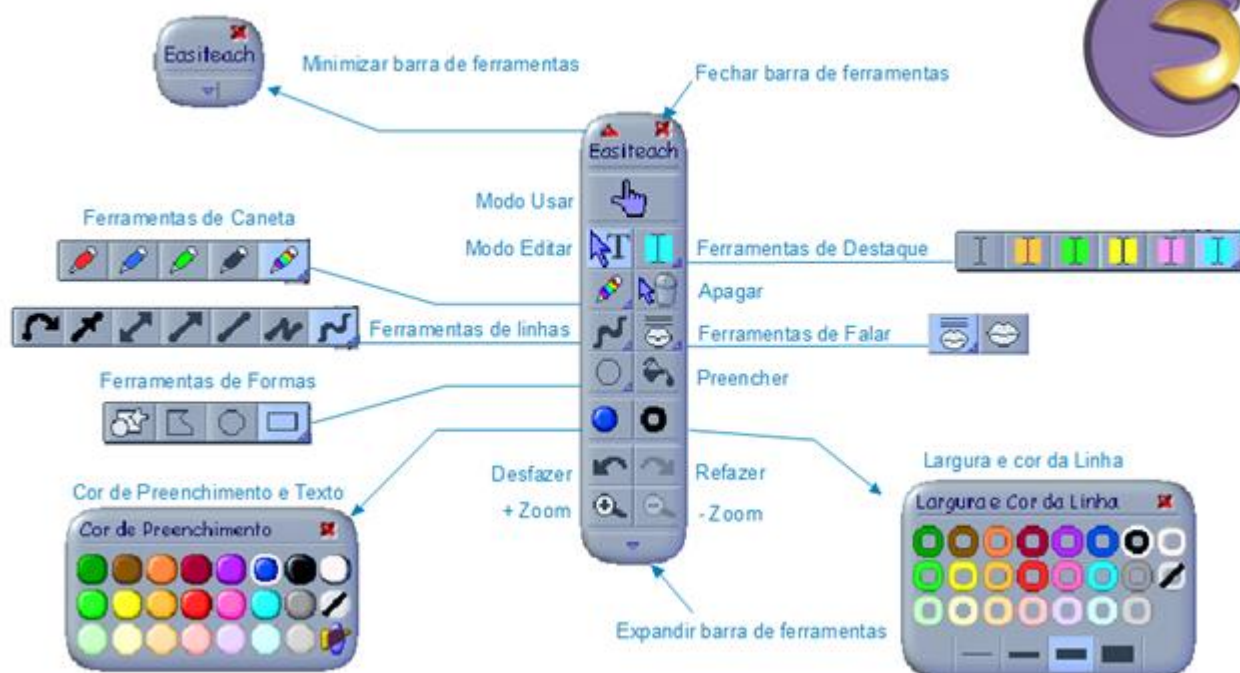
A barra de ferramentas pode ser apresentar de forma reduzida, como na imagem acima, ou ampliada como vemos abaixo. Vamos identificar cada ícone e sua função e aplicação de uso no programa:

**PROGRAMA DE EXTENSÃO TUTORIADA (PET)
JUNTO AO LABORATÓRIO INTERDISCIPLINAR DE
FORMAÇÃO DE EDUCADORES (LIFE)**



*Figura 4: Barra de ferramentas Easiteach Completa
Fonte: RM Easiteach*

A barra de ferramentas Easiteach - padrão



*Figura 5: Barra de Ferramentas Easiteach- Padrão
Fonte: RM Easiteach*

Barra de ferramentas do Easiteach - expandida

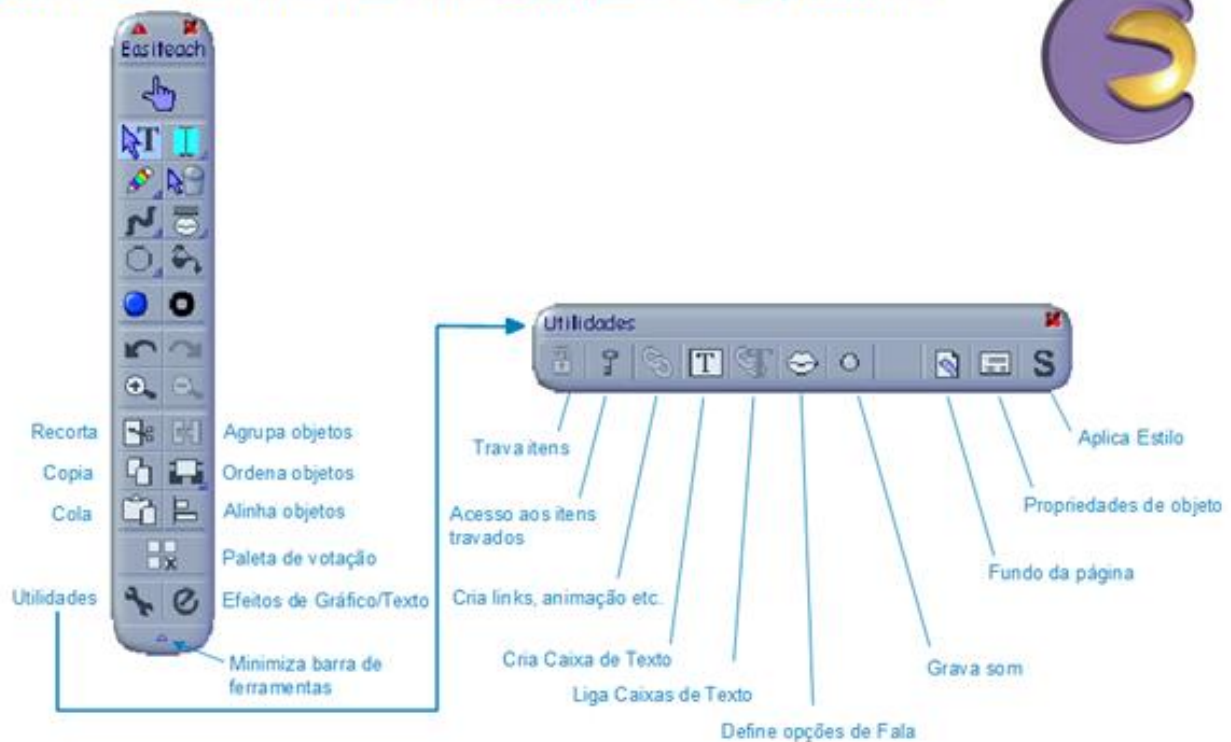


Figura 6: Barra de Ferramentas do Easiteach – Expandida

Fonte: RM Easiteach

- **Cursor:** é utilizado para selecionar os itens

Rotacionando e redimensionando objetos

1. Selecione o Modo Editor.
2. Clique uma vez na imagem para selecioná-la. (O retângulo pontilhado vermelho indica que ela está selecionada.) Agora você tem várias opções:
 - Para rotacionar o objeto, clique e arraste a marca verde de rotação.
 - Para aumentar ou reduzir a imagem, clique e arraste umas das marcas vermelhas dos cantos.
 - Alguns arquivos de imagens, fotos em particular, podem ser recortados. Para recortar uma imagem, clique e arraste uma borda da imagem quando o ícone de recortar aparecer.

Dicas úteis

- Você também pode rotacionar ou mudar o tamanho do texto do mesmo modo.
- Com o Modo Usar selecionado você pode esticar e rotacionar imagens. Onde o ponteiro mudar para você pode esticar. Quando você clicar no objeto e vir setas curvas, você pode

Experimente você ...

Selecione o Modo Editor e tente rotacionar, recortar e redimensionar essa imagem ...
Selecione o Modo Usar e experimente esticar e rotacioná-la ...



Figura 7: Utilizando a ferramenta Cursor

Fonte: RM Easiteach

**PROGRAMA DE EXTENSÃO TUTORIADA (PET)
JUNTO AO LABORATÓRIO INTERDISCIPLINAR DE
FORMAÇÃO DE EDUCADORES (LIFE)**

- **Editar:** Ativa a digitação de textos, é só clicar em qualquer ponto da tela e iniciar a digitação, ao terminar o texto irá se transformar em imagem. (porém este funciona utilizando somente o teclado do computador)
- **Realçar:** Funciona como destaca texto, tem várias cores.
- **Caneta:** Utilizada para fazer desenhos, escrita a mão livre, possui quatro cores – verde, azul, vermelho, preto.
- **Linhas:** Faz linhas de ligação com várias opções de marcadores, podendo ser retas, contínuas ou com marcação livre.

Desenhando na página

- Para desenho livre, clique na ferramenta Caneta na barra de ferramentas do Easiteach e comece a desenhar. Ou use as opções para selecionar uma cor diferente.
- Para desenhar uma linha, clique no botão de Linhas. Aparece uma paleta de opções de linha. Se você parar sobre qualquer botão por alguns segundos, aparece um pequeno texto explicativo. Clique no tipo de linha que deseja e comece a desenhar.
- Para restaurar a espessura e cor da linha, clique no botão Largura e Cor de Linha. Aparece a paleta de Largura e Cor de Linha. Selecione a cor e espessura desejadas e continue o desenho.
- Para fazer mudanças no estilo de linha os nos finais em seta, clique na linha para selecioná-la e, então, clique no botão Efeitos na barra de ferramentas estendida do Easiteach. Aparece a caixa de diálogo de Efeito Gráfico, dando a você total controle sobre as propriedades da linha.







*Figura 8: Utilizando Ferramentas para Desenho
Fonte: RM Easiteach*

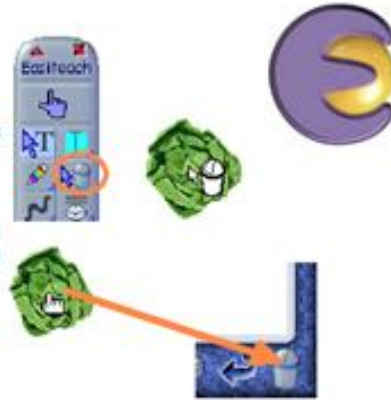
**PROGRAMA DE EXTENSÃO TUTORIADA (PET)
JUNTO AO LABORATÓRIO INTERDISCIPLINAR DE
FORMAÇÃO DE EDUCADORES (LIFE)**

- **Ferramenta apagar:** apaga o que já foi feito.


Apagando objetos

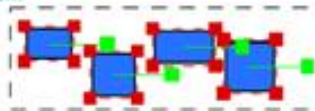
Três modos de apagar um objeto de imagem ou texto isolado:

- Clique no botão Apagar  na barra de ferramentas do Easiteach. Então clique no objeto que deseja apagar. (Ao terminar, volte ao Modo Usar .)
- Arraste o objeto para o ícone da lixeira. Quando o cursor mudar da  para , solte para 'atirar' o objeto 'no lixo'.
- Clique no objeto. Pressione a tecla <Delete> no teclado do seu computador.



Como apagar vários objetos:

1. Selecione Modo Editar  na barra de ferramentas do Easiteach.
2. Selecione todos os objetos que quiser apagar. Você pode fazer isso arrastando. Os objetos selecionados têm um retângulo vermelho à sua volta.
3. Arrastando da borda de um dos objetos, você pode movê-los todos para a lixeira. Ou pressione a tecla <Delete> em seu teclado.



Dica útil:

Se um objeto não puder ser movido ou apagado, é porque ele está provavelmente 'travado'. Veja a seção 'Travando objetos na página'.



*Figura 9: Ferramenta Borracha
Fonte: RM Easiteach*

- **Falar parágrafo:** tem duas opções, ler o parágrafo ou ler somente uma palavra.
- **Formas:** são formas pré-definidas, círculos, quadrado, triângulo (...)
- **Preenchimento:** balde de tinta, usados para preencher de cor as formas.
- **Cor de preenchimento:** selecione a cor que será preenchido a forma
- **Cor e largura da Linha:** utilizado na para selecionar a cor e a largura da linha (opção formas e linhas)
- **Desfazer/Refazer:** desfazer e refazer as últimas operações.
- **Ampliar/Reduzir:** Amplia e reduz as imagens, desenhos, escritas
- **Recortar:** É utilizado para recortar figuras e demais itens
- **Agrupar/desagrupar:** Ao clicar em vários itens e selecionar esta opção, faz de vários itens um só.

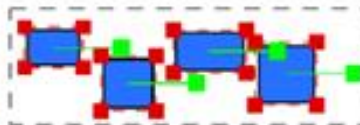
**PROGRAMA DE EXTENSÃO TUTORIADA (PET)
JUNTO AO LABORATÓRIO INTERDISCIPLINAR DE
FORMAÇÃO DE EDUCADORES (LIFE)**

- **Copiar:** É utilizado para copiar itens.
- **Ordem:** Ao clicar neste item, abrirá outro ícone que se divide em quatro opções:
 - **Mover Acima:** Move a figura selecionada para frente
 - **Mover Para Cima:** Move a figura selecionada para frente de todas as demais
 - **Mover Abaixo:** Move a figura selecionada para baixo
 - **Mover Para Baixo:** Move a figura selecionada para baixo de todas as demais
- **Colar:** É utilizado para colocar itens que foram copiados da tela ou de demais locais
- **Reduzir:** Ao selecionar esta opção você reduz o tamanho dos itens pré selecionados.
- **Alinhar:**

Alinhando objetos

1. Selecione o Modo Editor. 
2. Selecione todos os objetos que quiser alinhar arrastando o ponteiro sobre eles.
3. Na barra de ferramentas expandida do Easiteach, clique no botão Alinhar  para exibir a caixa de diálogo de Layout.
4. Use as ferramentas de Layout para alinhar os objetos selecionados do modo que quiser.

Assim como alinhar os objetos, você pode fazê-los ter a mesma altura ou largura e igualar os espaços entre eles. Também há uma ferramenta para centrar um objeto isolado na página.



Clique aqui para uma descrição das ferramentas de Layout



Dica útil:





Os objetos serão alinhados ou redimensionados pelo primeiro objeto selecionado.

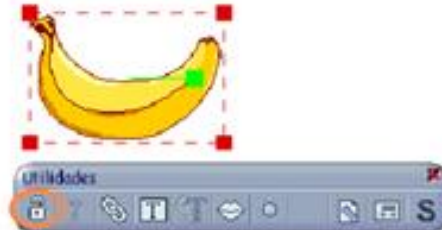
*Figura 10: Ferramenta Alinhar
Fonte: RM Easiteach*

- **Travando objetos:**

Travando os objetos à página

Objetos travados não podem ser acidentalmente movidos quando um arquivo estiver em uso.

1. Selexemplocione o Modo Editor. 
2. Clique no objeto (Imagem ou texto) que quiser travar à página, para selecioná-lo.
3. Na barra de ferramentas expandida do Easiteach, clique no botão Utilidades . Aparece a barra de ferramentas de Utilidades.
4. Clique no botão Travar/Destravar ao Fundo  para travar o objeto selecionado ao fundo. 



Dica útil:

Objetos travados podem ser acessados temporariamente clicando no botão Acessar Itens Travados .

Para destravar um objeto permanentemente:

1. Selecione o Modo Editor. 
2. Clique em Acessar Itens Travados  para destravar temporariamente todos os objetos na página.
3. Selecione o objeto que quiser destravar e, então, clique em Travar/Destravar ao Fundo  para remover a propriedade de 'trava' dele.



Veja exemplo →

Figura 11: Ferramenta Travar Objeto
Fonte: RM Easiteach

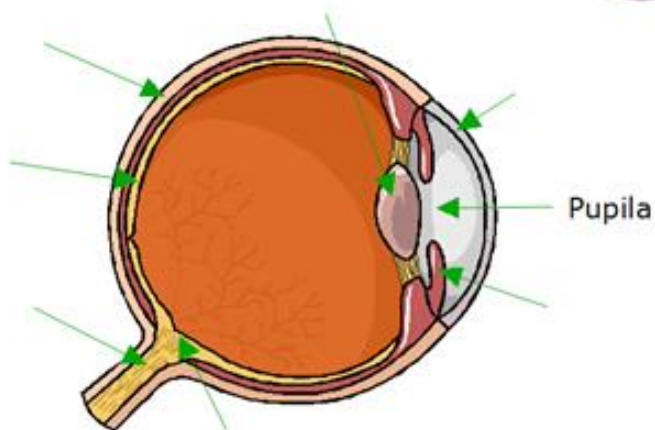
Travando os objetos à página - exemplo

No **Modo Usar** , arraste os rótulos para nomear as partes do olho humano.

Nervo óptico
Esclera

Lente
Retina

Íris
Ponto cego
Córnea



Não se pode redimensionar nem editar os rótulos. A imagem é do Banco Multimídia e tanto ela como as setas são travadas à página.

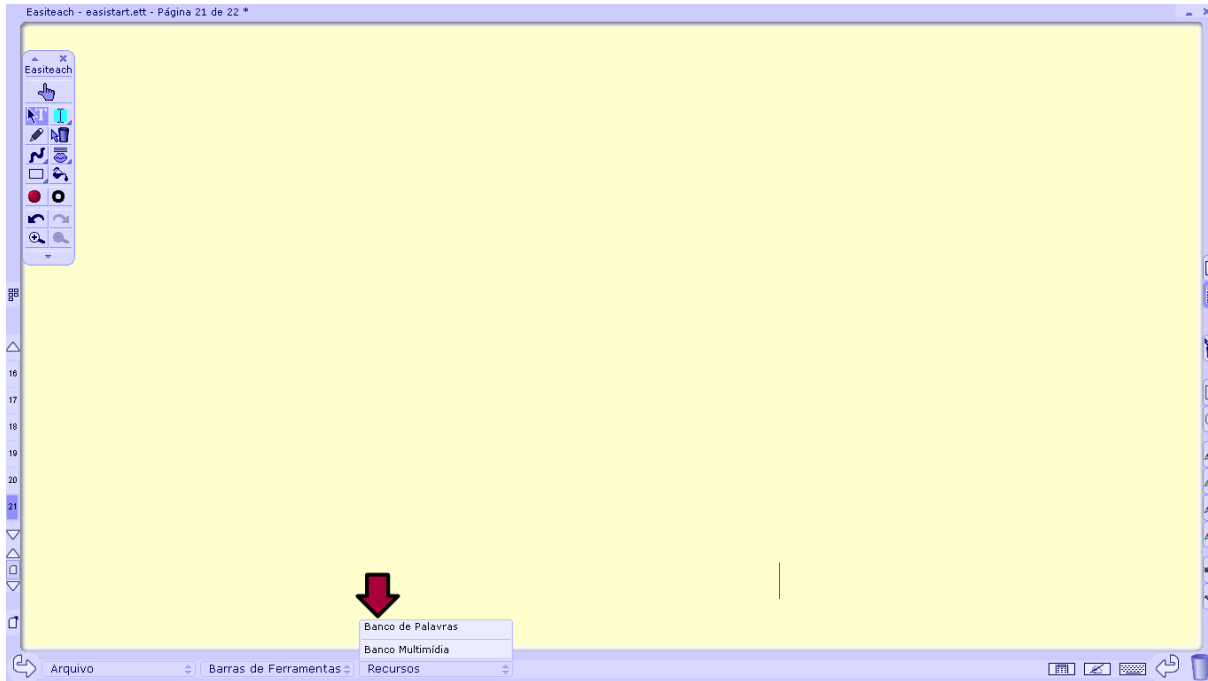
Volta ←

Figura 12: Ferramenta Travar Objeto – Exemplo
Fonte: RM Easiteach

**PROGRAMA DE EXTENSÃO TUTORIADA (PET)
JUNTO AO LABORATÓRIO INTERDISCIPLINAR DE
FORMAÇÃO DE EDUCADORES (LIFE)**

3. RECURSOS

A ferramenta Recursos está disponível na barra de ferramentas:



*Figura 13: Tela do Programa com a Opção Recursos indicada
Fonte: RM Easiteach*

São bancos de arquivos de palavras e multimídias disponíveis para serem utilizadas no programa:

- **Banco Multimídia:**

É um banco de imagens, dispostas em categorias. A opção de importar imagens salvas no computador do usuário.

**PROGRAMA DE EXTENSÃO TUTORIADA (PET)
JUNTO AO LABORATÓRIO INTERDISCIPLINAR DE
FORMAÇÃO DE EDUCADORES (LIFE)**

Inserindo imagem à página

1. No menu de Recursos, selecione Banco Multimídia.
2. Clique no botão Categorias e selecione uma categoria na lista, ex. Vegetais.
3. Arraste a imagem desejada do banco para a página.



Dica útil:

Você também pode usar o Banco Multimídia para procurar suas próprias imagens e vídeos pra trazê-los para a página.



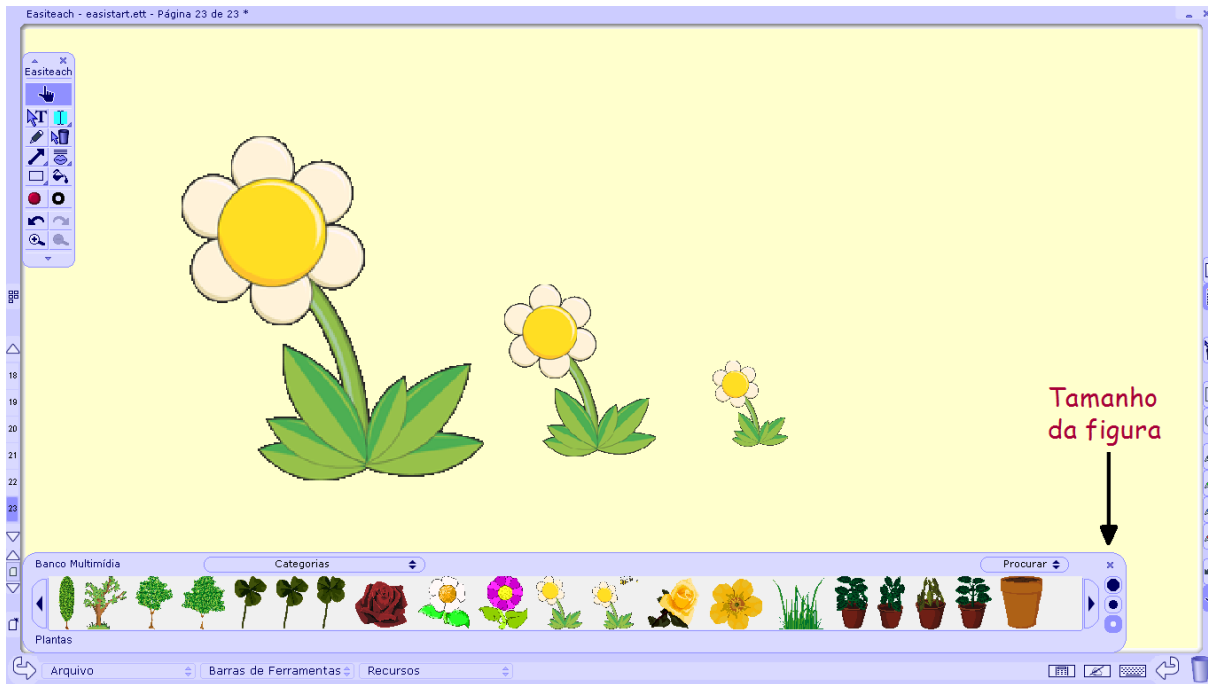
Experimente você...
Encontre uma imagem de uma cenoura no Banco Multimídia e arraste-a para a página.



*Figura 14: Banco Multimídia
Fonte: RM Easiteach*

Podemos selecionar o tamanho da figura que sera inserida na tela, observando a figura abaixo percebe-se três sinais graficos que indicam o tamanho que a figura ficara ao ser iserida, conforme o modelo que ficou em tela:

**PROGRAMA DE EXTENSÃO TUTORIADA (PET)
JUNTO AO LABORATÓRIO INTERDISCIPLINAR DE
FORMAÇÃO DE EDUCADORES (LIFE)**



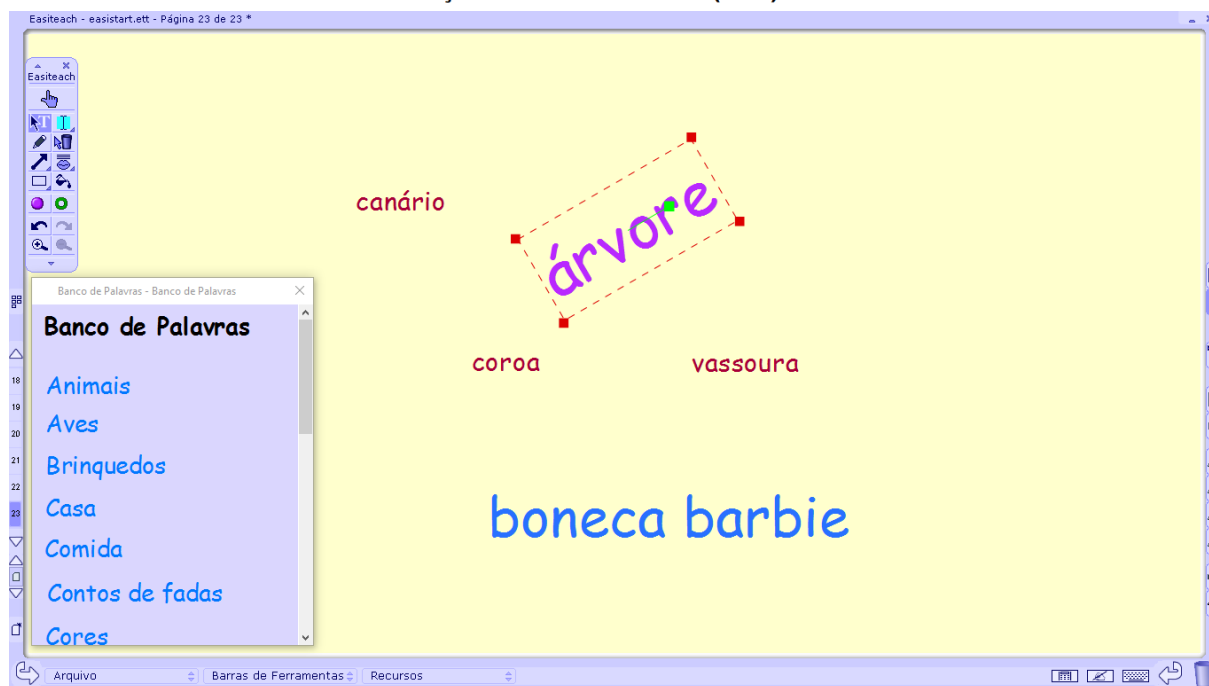
*Figura 15: Selecionando o tamanho da figura
Fonte: RM Easiteach*

- **Banco de Palavras:**

É um banco de palavras, dispostas em categorias. Após elas serem adicionadas na tela, se transformam em imagens, podem ser dimensionadas e a cor selecionada conforme a necessidade.

Para colocar a palavra na tela, basta selecionar no banco de palavras e arrastar para a tela da lousa.

**PROGRAMA DE EXTENSÃO TUTORIADA (PET)
JUNTO AO LABORATÓRIO INTERDISCIPLINAR DE
FORMAÇÃO DE EDUCADORES (LIFE)**

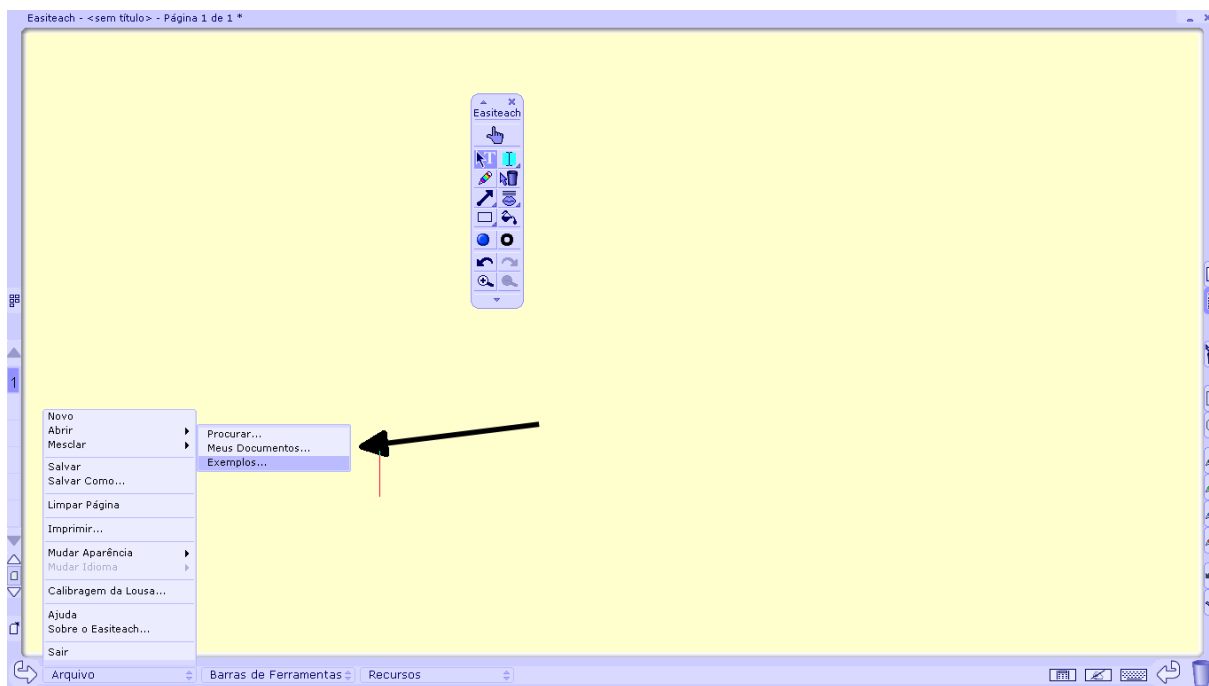


*Figura 16: Banco de palavras
Fonte: RM Easiteach*

**PROGRAMA DE EXTENSÃO TUTORIADA (PET)
JUNTO AO LABORATÓRIO INTERDISCIPLINAR DE
FORMAÇÃO DE EDUCADORES (LIFE)**

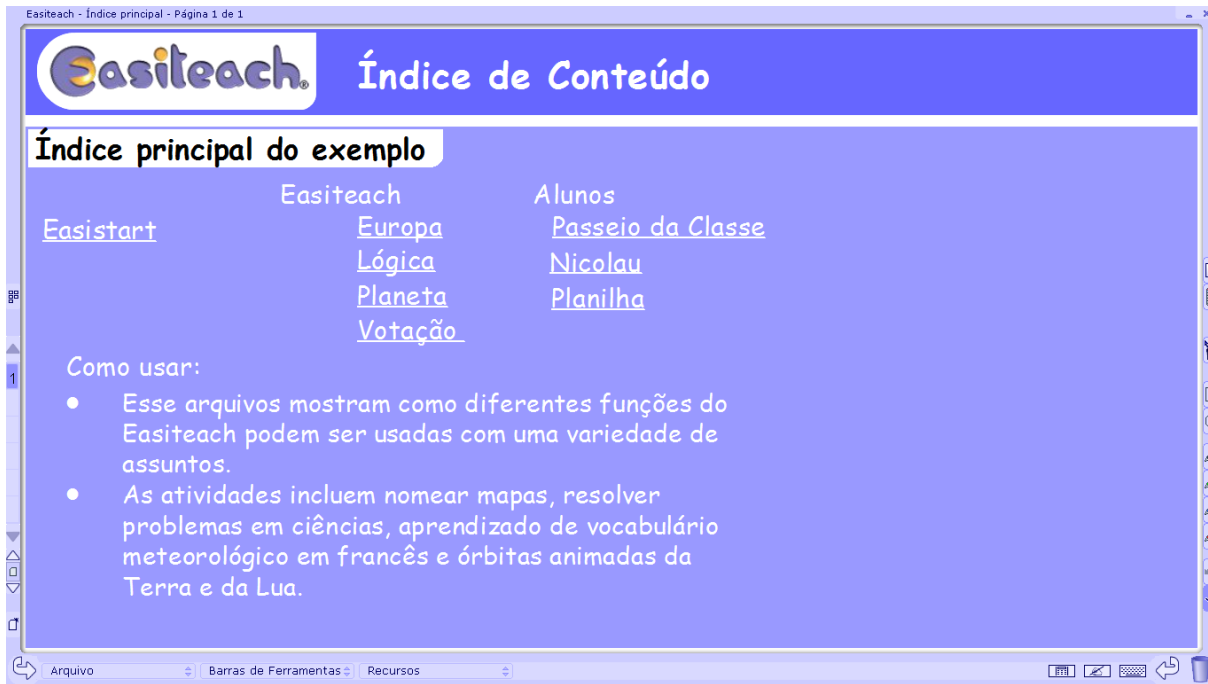
4. MENU ARQUIVO

O menu arquivo apresenta os comandos para abrir um documento novo, salvar o documento atual, imprimir, limpar a tela e também a opção exemplos, sendo que esse permite que seja feito um tour pelo programa, no qual várias dúvidas podem ser tiradas e alguns exemplos de uso das ferramentas podem ser vistos na pratica.



*Figura 17: Menu arquivo – Exemplo
Fonte: RM Easiteach*

**PROGRAMA DE EXTENSÃO TUTORIADA (PET)
JUNTO AO LABORATÓRIO INTERDISCIPLINAR DE
FORMAÇÃO DE EDUCADORES (LIFE)**



*Figura 18: Tela do Menu Ajuda
Fonte: RM Easiteach*

Nesse ponto podemos selecionar o Item **Easistart** para fazer um tour pelas principais ferramentas do programa e seus exemplos:



*Figura 19: Tela do Tour das ferramentas do menu Easistart
Fonte: RM Easiteach*

5. FERRAMENTA MATEMÁTICA



Figura 20: Ferramenta Matemática –
Fonte: RM Easiteach

- **Máquina de Funções**

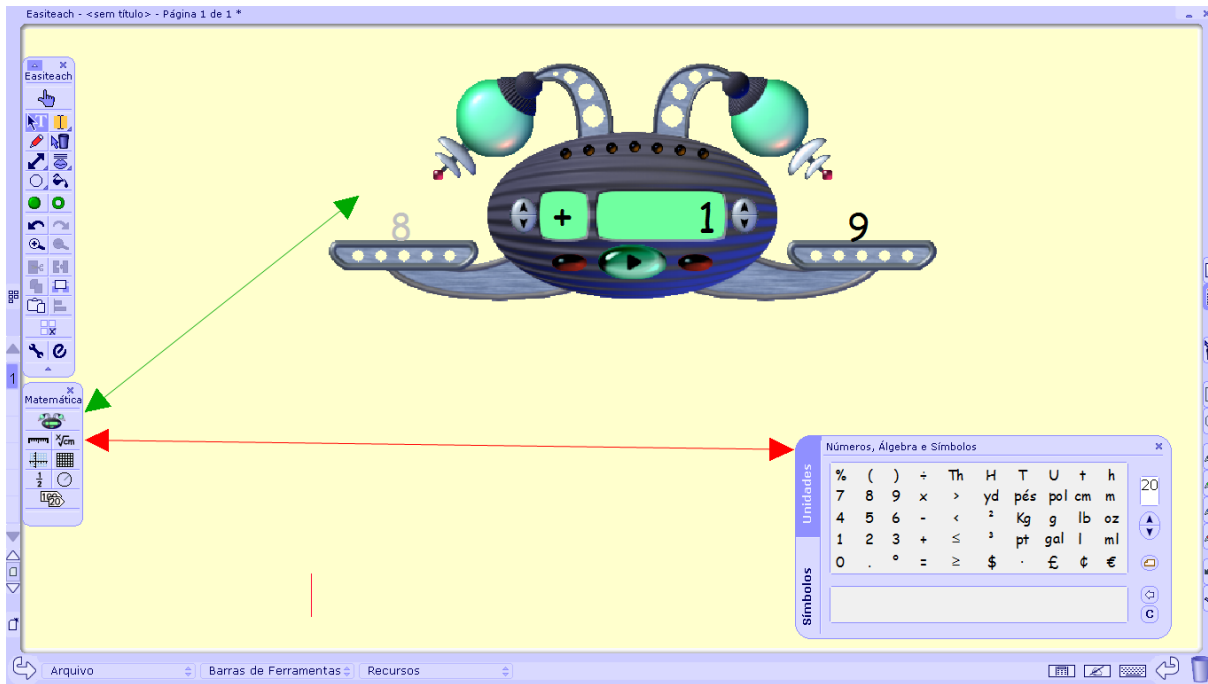
Permite que sejam realizadas operações matemáticas de forma interativa, nas funções básicas de soma, subtração, divisão e multiplicação. Pode-se trabalhar com números inteiros, fracionados ou negativos.

Para utilizar a máquina de funções, é necessário que a função “número, álgebra e símbolo”



seja selecionada pois nela buscamos os recursos numéricos para executar as operações.

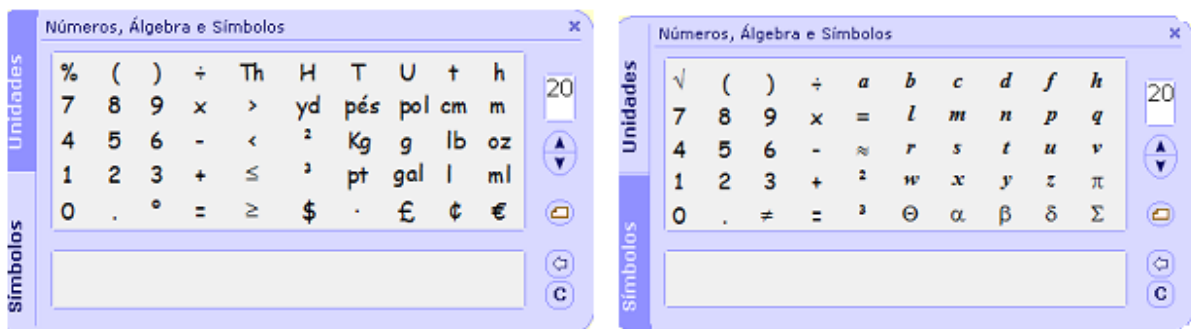
**PROGRAMA DE EXTENSÃO TUTORIADA (PET)
JUNTO AO LABORATÓRIO INTERDISCIPLINAR DE
FORMAÇÃO DE EDUCADORES (LIFE)**



*Figura 21: Máquina de Funções
Fonte: RM Easiteach*

- Número, Álgebra e símbolos**

Essa ferramenta abre um recurso que permite a construção de números, expressões, fórmulas que podem ser utilizadas diretamente na tela da lousa, ou nos demais recursos que o programa oferece como gráficos, tabelas entre outros que veremos na sequência.



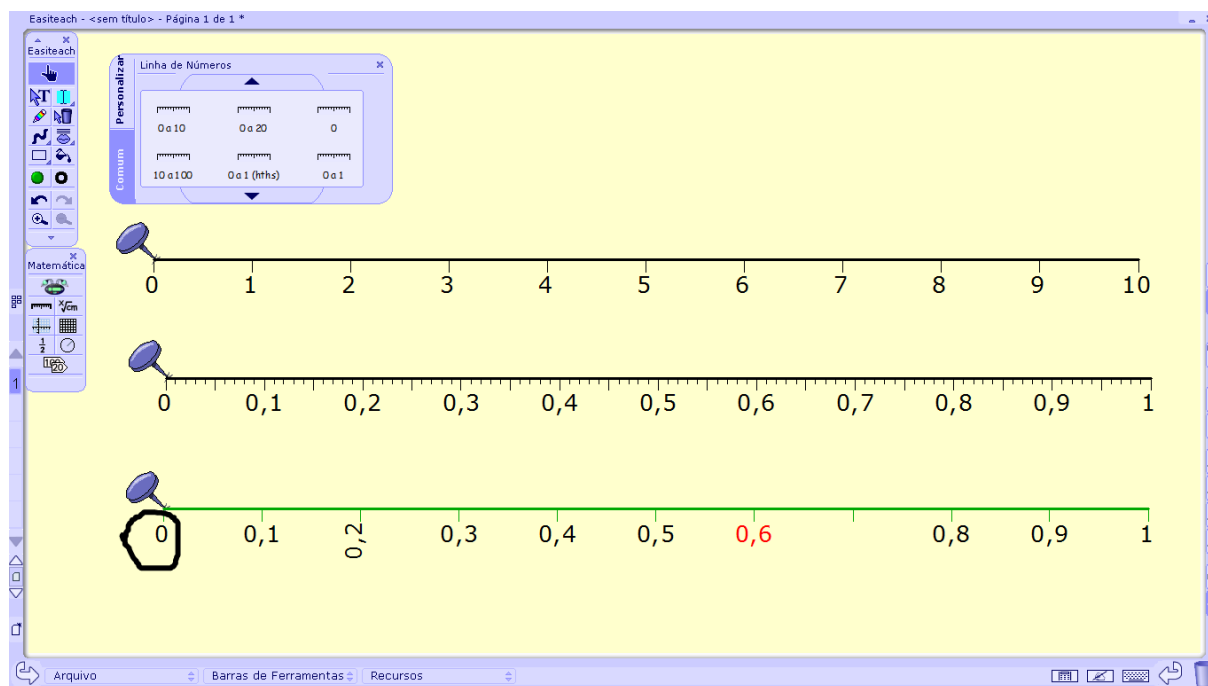
*Figura 22: Ferramenta Número, álgebra e símbolo
Fonte: RM Easiteach*

**PROGRAMA DE EXTENSÃO TUTORIADA (PET)
JUNTO AO LABORATÓRIO INTERDISCIPLINAR DE
FORMAÇÃO DE EDUCADORES (LIFE)**

- **Barra de Régua ou Linha de Números**

Caixa de ferramentas com várias linhas, ou régua de números previamente definidas que podem ser usadas selecionando com a caneta e arrastando para o centro da lousa.

Após a linha de números ser selecionada ela passa a ser uma imagem, na qual o professor poderá fazer alterações nos números, trabalhar com as canetas, trocar as cores, como mostra na imagem abaixo no último exemplo de linha:




*Figura 23: Linha de Números
Fonte: RM Easiteach*

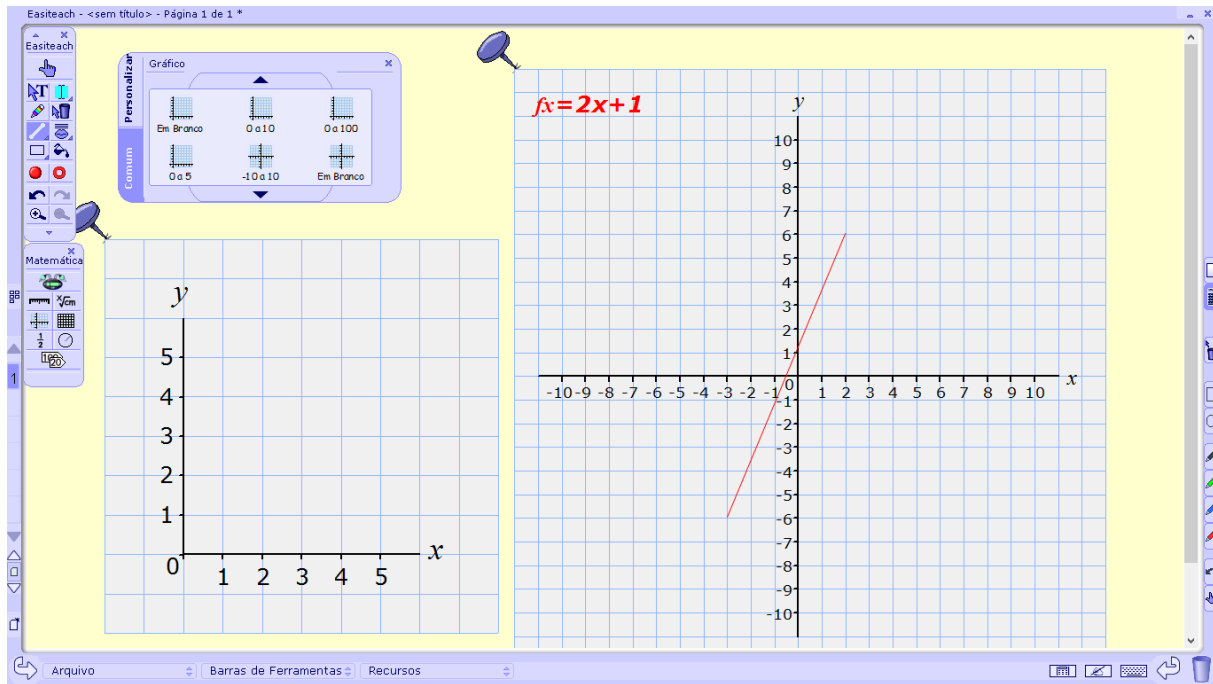
Nessa opção, há a possibilidade de fazer uma linha de números personalizados, selecionando a aba personalizada na caixa de ferramentas Linha de números e preenchendo as lacunas conforme a necessidade da linha que se deseja construir.

- **Gráficos**

Caixa de ferramentas com vários gráficos, previamente definidos que podem ser usados selecionando com a caneta e arrastando para o centro da lousa.

Após o gráfico ser selecionado ela passa a ser uma imagem ao qual o professor pode fazer alterações, traçar linhas, inserir as funções com auxílio da ferramenta  “número, álgebra e símbolo”.

**PROGRAMA DE EXTENSÃO TUTORIADA (PET)
JUNTO AO LABORATÓRIO INTERDISCIPLINAR DE
FORMAÇÃO DE EDUCADORES (LIFE)**



*Figura 24: Gráficos
Fonte: RM Easiteach*

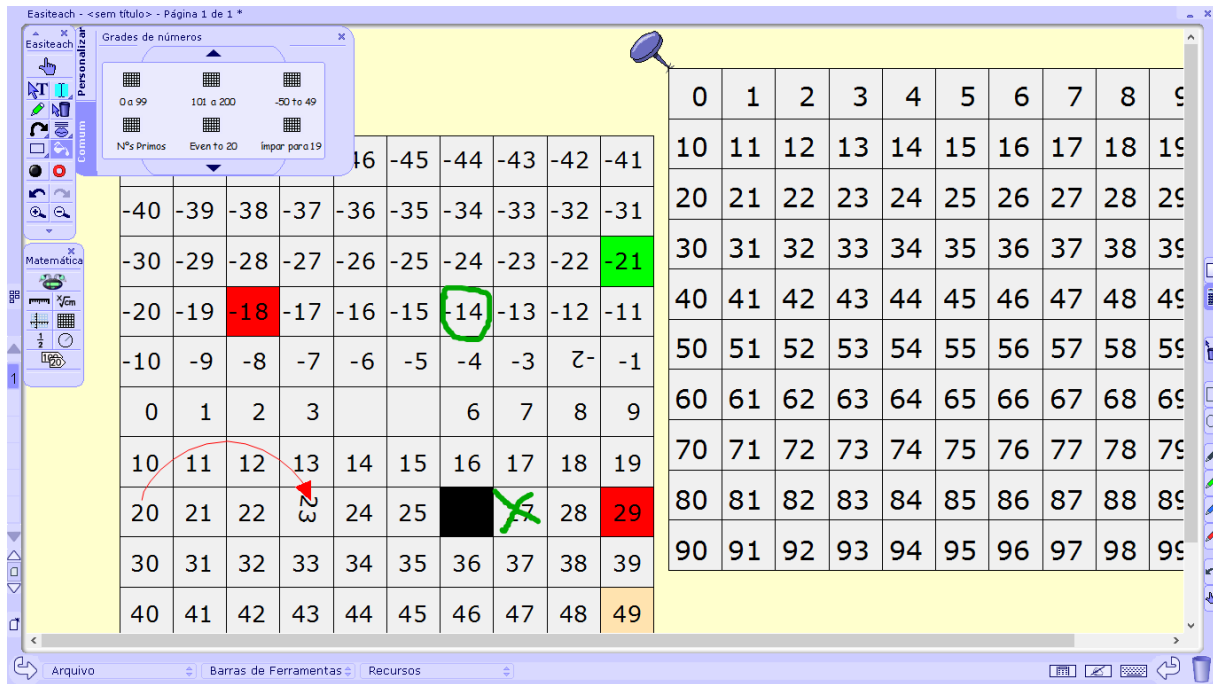
Nessa opção, há a possibilidade de fazer um gráfico personalizado, selecionando a aba personalizar na caixa de ferramentas gráficos e preenchendo as lacunas conforme a necessidade construir o gráfico que desejar.

- **Grade de números**

Caixa de ferramentas com várias grades de números, previamente definidos que podem ser usados selecionando com a caneta e arrastando para o centro da lousa.

Após o gráfico ser selecionado ela passa a ser uma imagem ao qual o professor pode fazer alterações, traçar linhas, apagar números, colorir, destacar itens, utilizando as ferramentas da caixa Easitech.

**PROGRAMA DE EXTENSÃO TUTORIADA (PET)
JUNTO AO LABORATÓRIO INTERDISCIPLINAR DE
FORMAÇÃO DE EDUCADORES (LIFE)**



*Figura 25: Grade de Números
Fonte: RM Easitech*

Nessa opção, há a possibilidade de fazer uma grade de números personalizada, selecionando a aba personalizar na caixa de ferramentas grade de números e preenchendo as lacunas conforme a necessidade construir a grade que desejar.

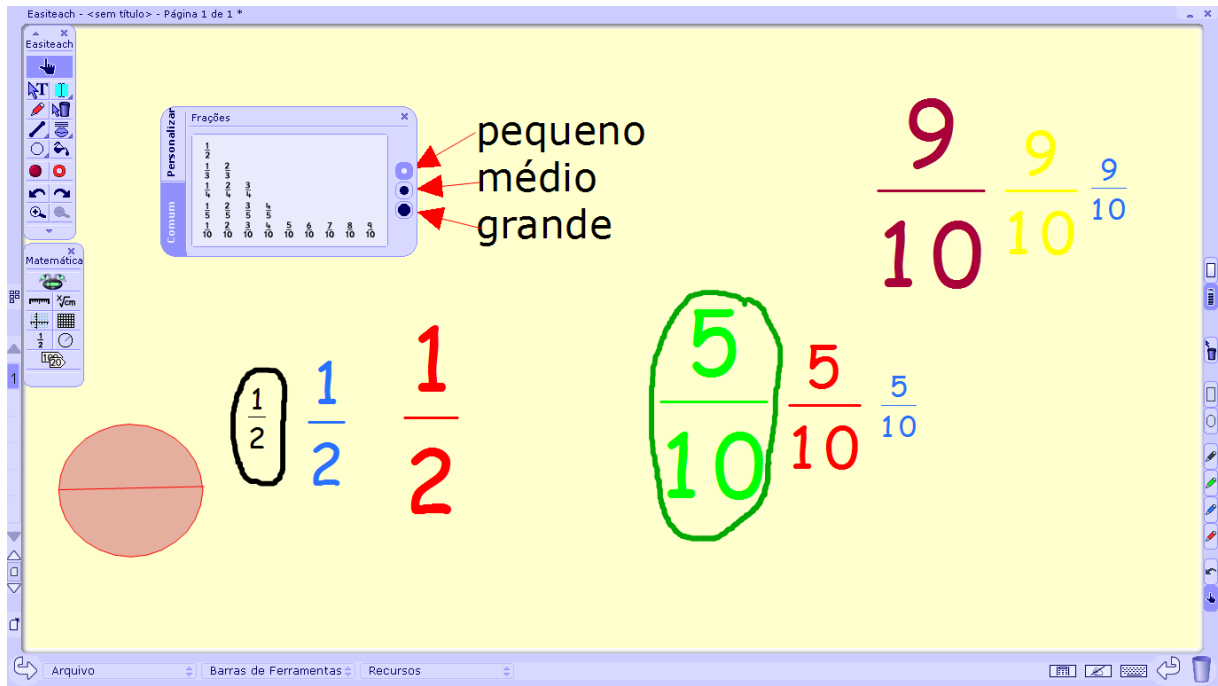
- **Frações**

Caixa de ferramentas com frações que podem ser usadas selecionando com a caneta e arrastando para o centro da lousa. Tem a opção de três tamanhos diferenciados, pequeno, médio e grande.

Após a fração ser selecionada ela passa a ser uma imagem ao qual o professor pode fazer alterações, traçar linhas, apagar números, colorir, destacar itens, utilizando as ferramentas da caixa Easitech.

Nessa função há a possibilidade de personalizar a fração de acordo a necessidade, bastar selecionar a abar “personalizar” e com o auxílio de teclado do seu computador preencher as lacunas conforme solicitado e depois com extrair a fração para o centro da lousa de acordo com o tamanho desejado.

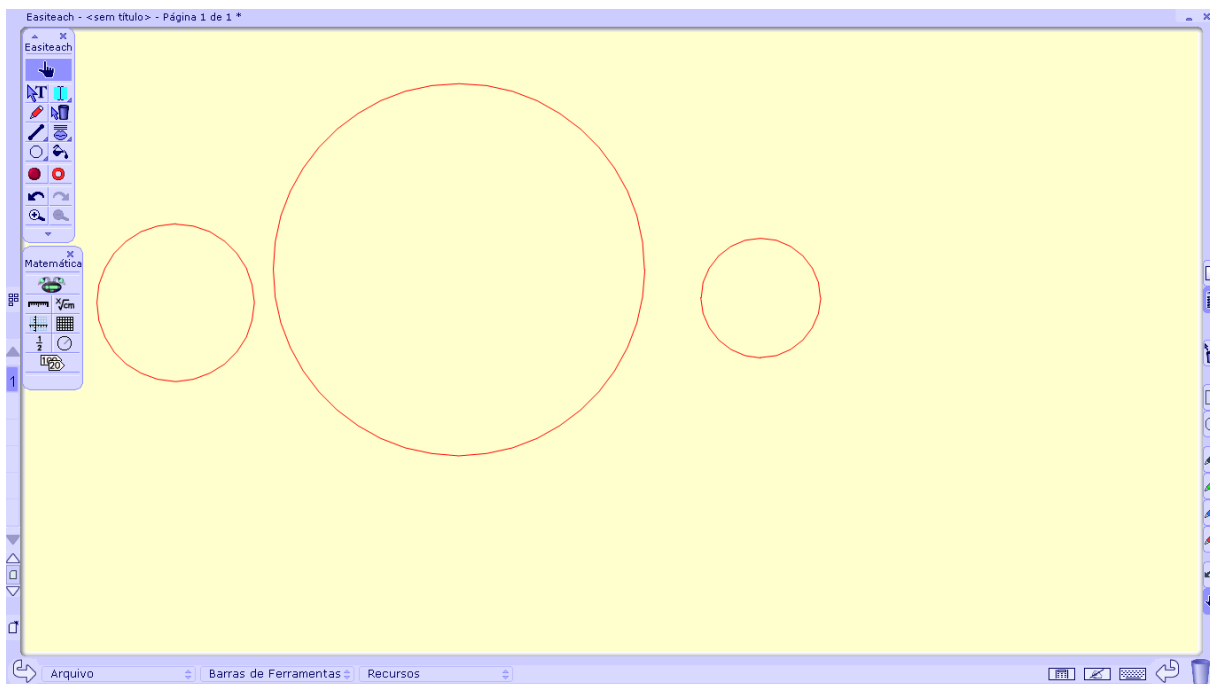
**PROGRAMA DE EXTENSÃO TUTORIADA (PET)
JUNTO AO LABORATÓRIO INTERDISCIPLINAR DE
FORMAÇÃO DE EDUCADORES (LIFE)**



*Figura 26: Frações
Fonte: RM Easiteach*

- **Compasso**

O compasso é um instrumento de desenho que faz arcos de circunferência. Para utilizá-lo é só o selecionar na caixa de ferramentas matemática e clicar no centro da lousa, mover a caneta para frente e para trás, e dessa forma definir o tamanho da circunferência desejada.



*Figura 27: Ferramenta Compasso
Fonte: RM Easiteach*


6. FERRAMENTA GEOGRAFIA



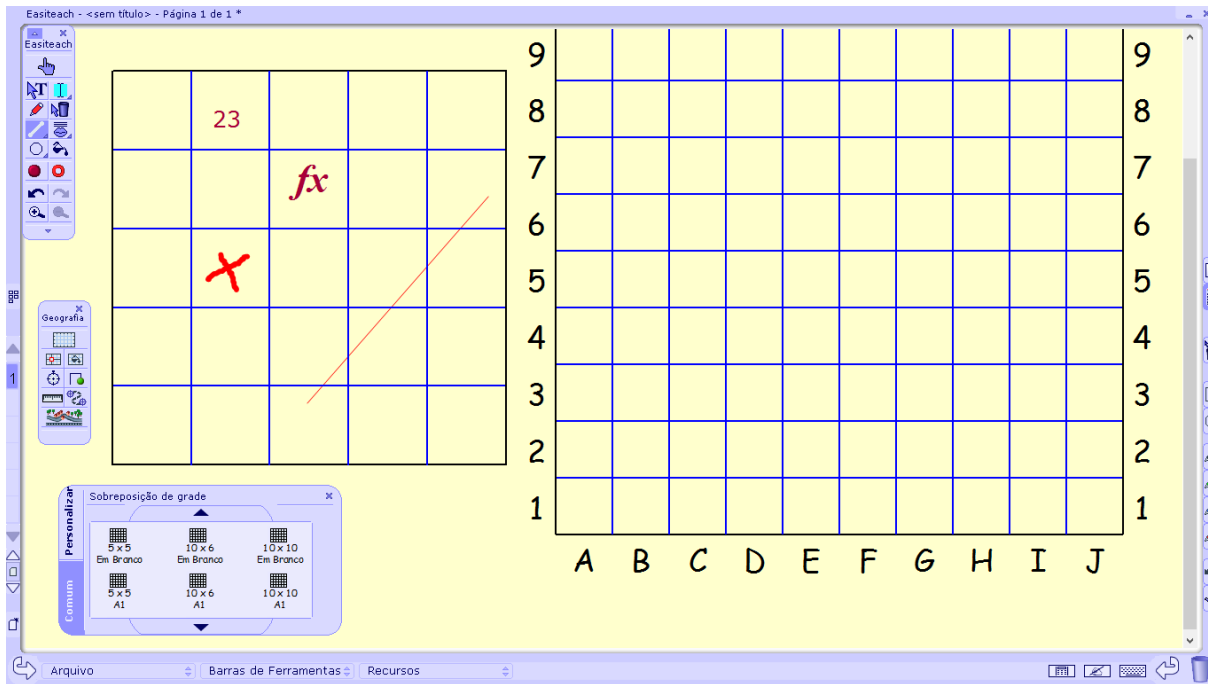
Figura 28: Ferramenta Geografia
Fonte: RM Easiteach

- **Sobreposição da Grade**

Caixa de ferramentas com várias grades definidas, modelos em branco e modelos com referências, para serem utilizadas basta selecionar com a caneta e arrastar para o centro da lousa.

Após a a grade ser selecionada ela passa a ser uma imagem ao qual o professor pode fazer alterações, trabalhar com as canetas, trocar as cores, inserir números e funções utilizando a função  “número, álgebra e símbolo”, da caixa de ferramentas “matemática” como mostra na imagem abaixo:

**PROGRAMA DE EXTENSÃO TUTORIADA (PET)
JUNTO AO LABORATÓRIO INTERDISCIPLINAR DE
FORMAÇÃO DE EDUCADORES (LIFE)**



*Figura 29: Ferramenta Sobreposição de grade
Fonte: RM Easiteach*

- **Leitor de Referência da Grade**

Ferramenta que permita fazer a leitura da referência da grade quando passar com o cursor sobre a mesma. Na imagem abaixo o curso não aparece, porém é possível notar que o local indicado está selecionado pois aparece em vermelho se destacando dos demais. Ele permite fazer a indicação se a célula estiver vazia ou preenchida.

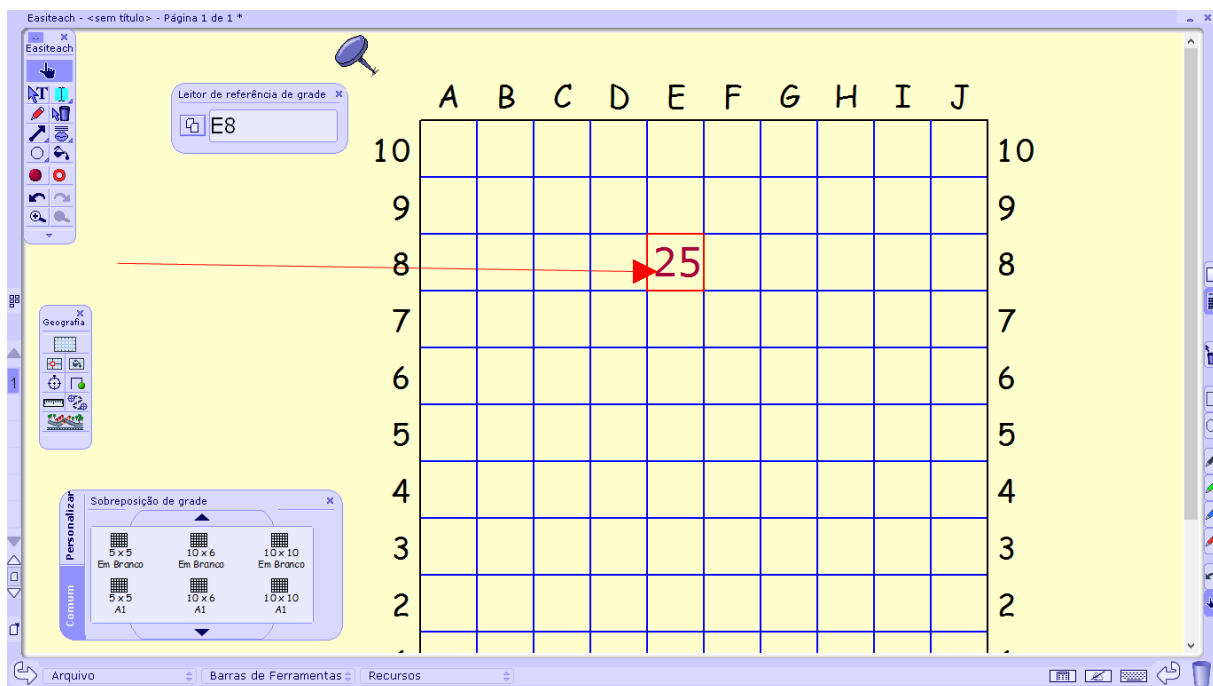



Figura 30: Leitor de Referência de Grade

**PROGRAMA DE EXTENSÃO TUTORIADA (PET)
JUNTO AO LABORATÓRIO INTERDISCIPLINAR DE
FORMAÇÃO DE EDUCADORES (LIFE)**

Fonte: RM Easiteach

- **Preenchimento de Grade**

Ferramenta que permite preencher com cor as células da grade. Após selecionar a opção na caixa de ferramentas Geografia, pode-se clicar na opção  cor de preenchimento na barra de ferramentas Easitech e dessa forma selecionar a cor que deseja preencher.

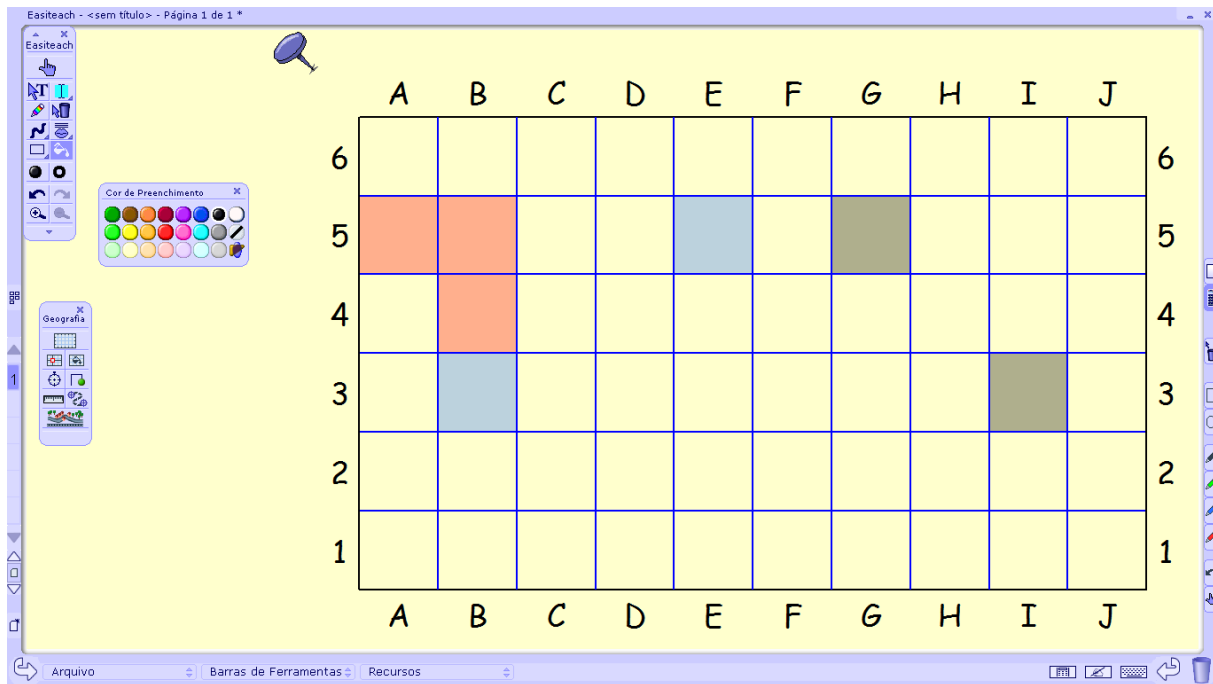


Figura 31: Preenchimento de Grade

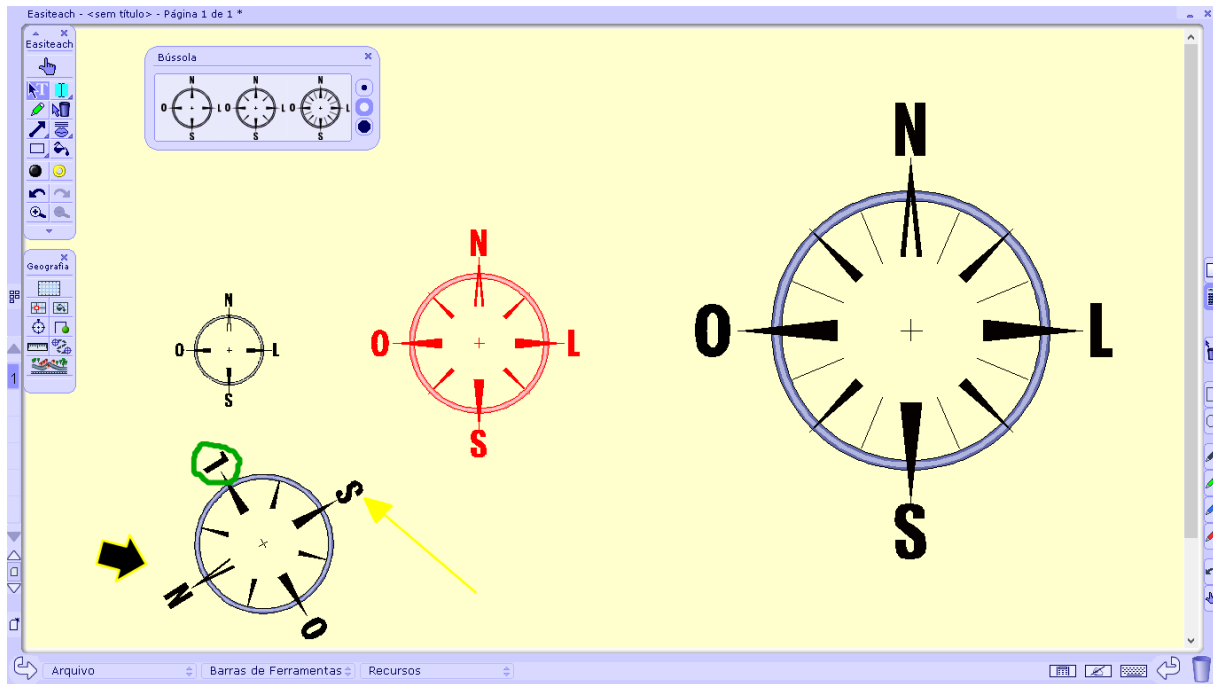
Fonte: RM Easiteach

- **Selecionar a Origem da Imagem / Bussola**

Ferramenta que dispõem de três bussolas para serem utilizadas basta selecionar com a caneta e arrastar para o centro da lousa. Possuem três tamanhos diferenciados, pequeno, médio, grande.

Após a bussola ser selecionada ela passa a ser uma imagem ao qual o professor pode fazer alterações, traçar linhas, apagar números, colorir, destacar itens, utilizando as ferramentas da caixa Easitech.

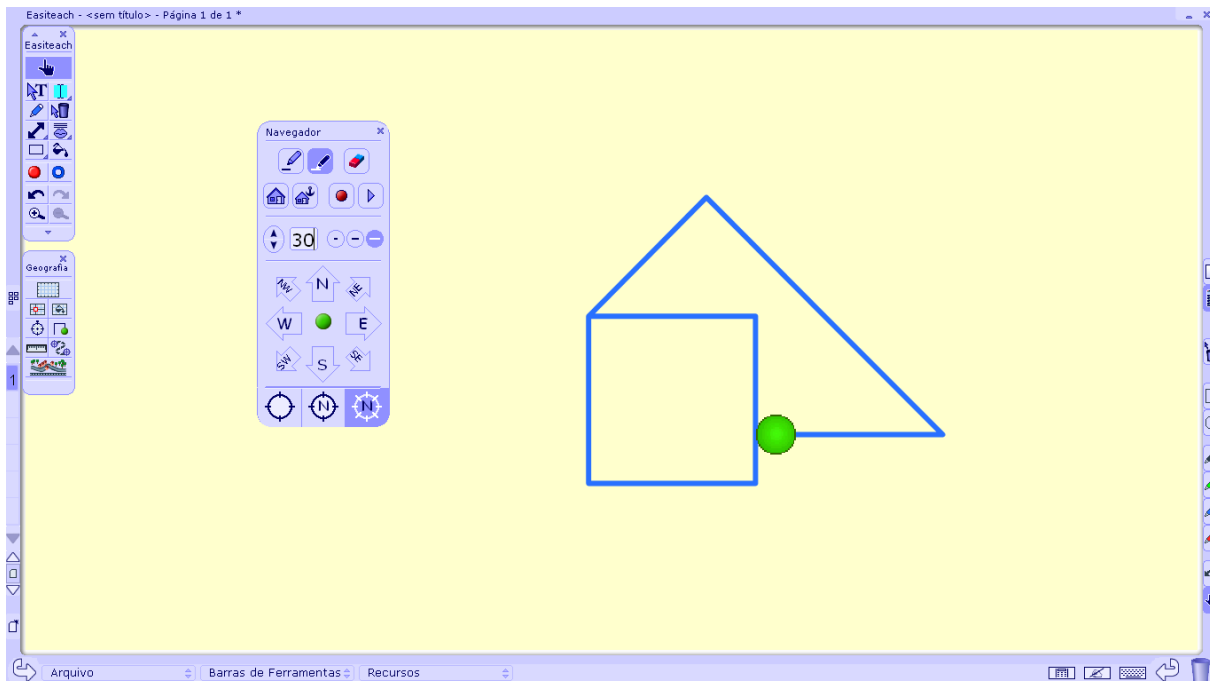
**PROGRAMA DE EXTENSÃO TUTORIADA (PET)
JUNTO AO LABORATÓRIO INTERDISCIPLINAR DE
FORMAÇÃO DE EDUCADORES (LIFE)**



*Figura 32: Bússola
Fonte: RM Easiteach*

- **Navegador**

Esse recurso se assemelha com a proposta do software logo produzido por Seymour Papert inspirada nas experiências de Jean Piaget. Interessante que pode ser utilizado com finalidades motoras e no sentido de explorar a lateralidade, pontos cardeais e etc. Tem a função de gravar que memoriza e captura a última função executada.



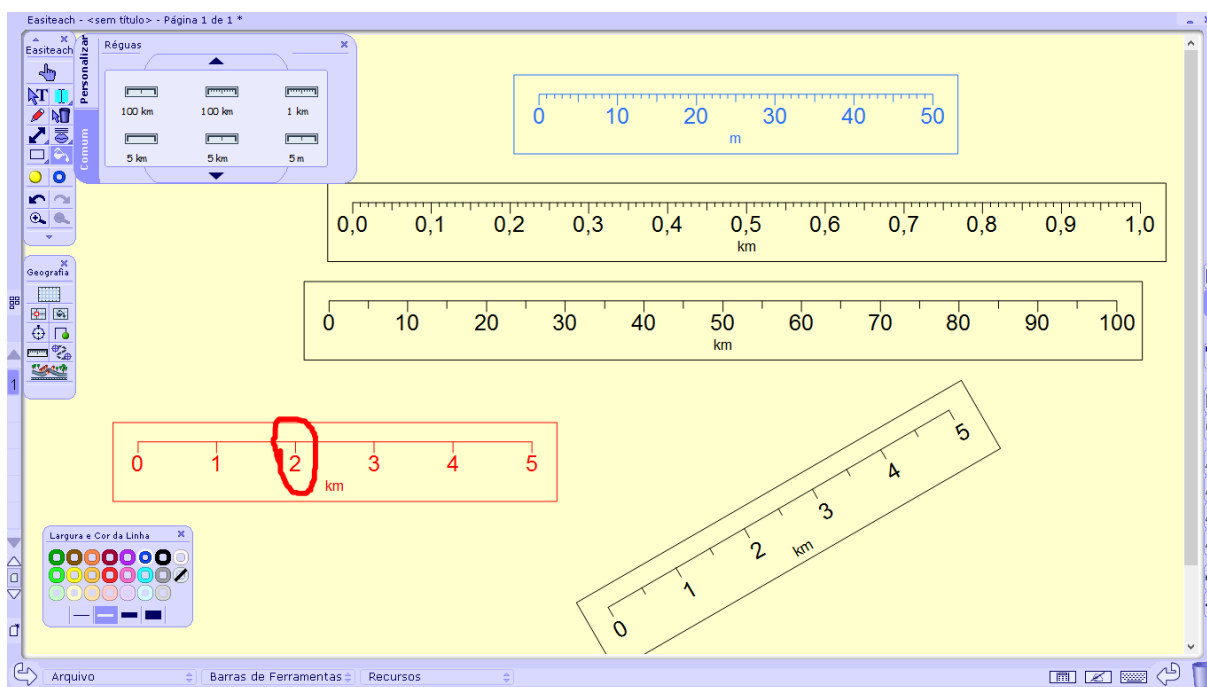
*Figura 33: Navegador
Fonte: RM Easiteach*

**PROGRAMA DE EXTENSÃO TUTORIADA (PET)
JUNTO AO LABORATÓRIO INTERDISCIPLINAR DE
FORMAÇÃO DE EDUCADORES (LIFE)**

- **Régua**

Caixa de ferramentas com régua previamente definidas que podem ser usadas selecionando com a caneta e arrastando para o centro da lousa.

Após a régua ser selecionada ela passa a ser uma imagem ao qual o professor pode fazer alterações, trabalhar com as canetas, trocar as cores, como mostra na imagem abaixo no último exemplo de linha:



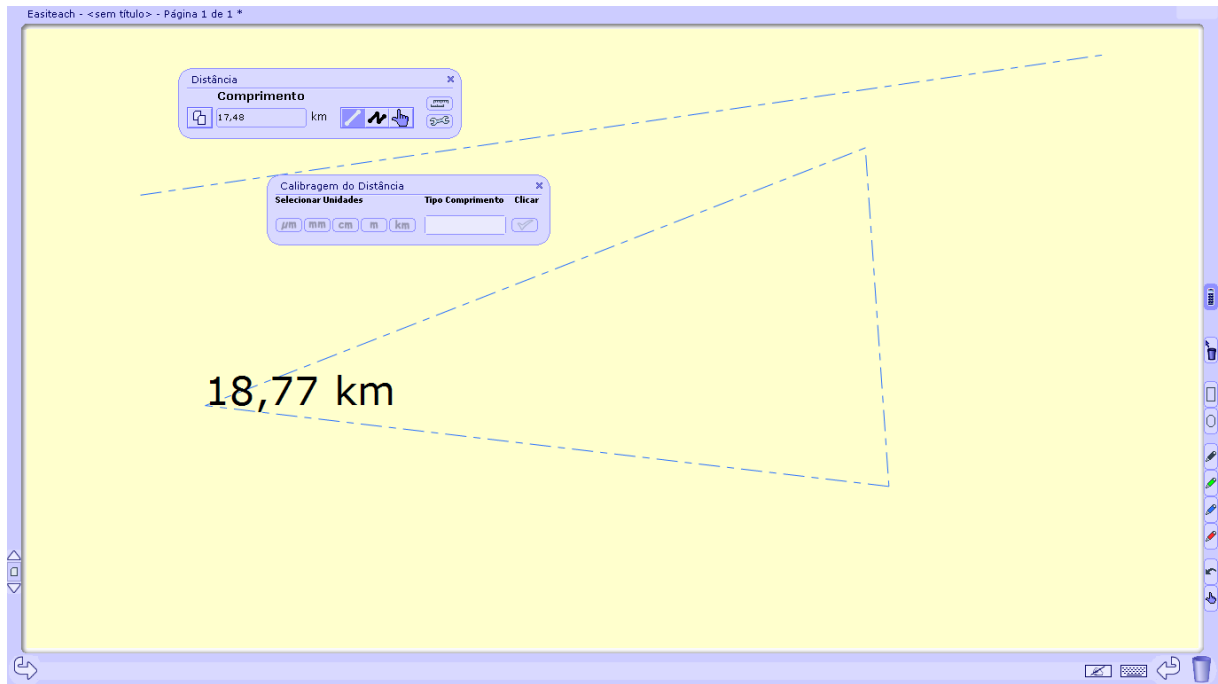
*Figura 34: Régua
Fonte: RM Easiteach*

Nessa opção, há a possibilidade de fazer uma régua personalizada, selecionando a aba personalizada na caixa de ferramentas Linha de números e preenchendo as lacunas conforme a necessidade da linha que deseja construir.

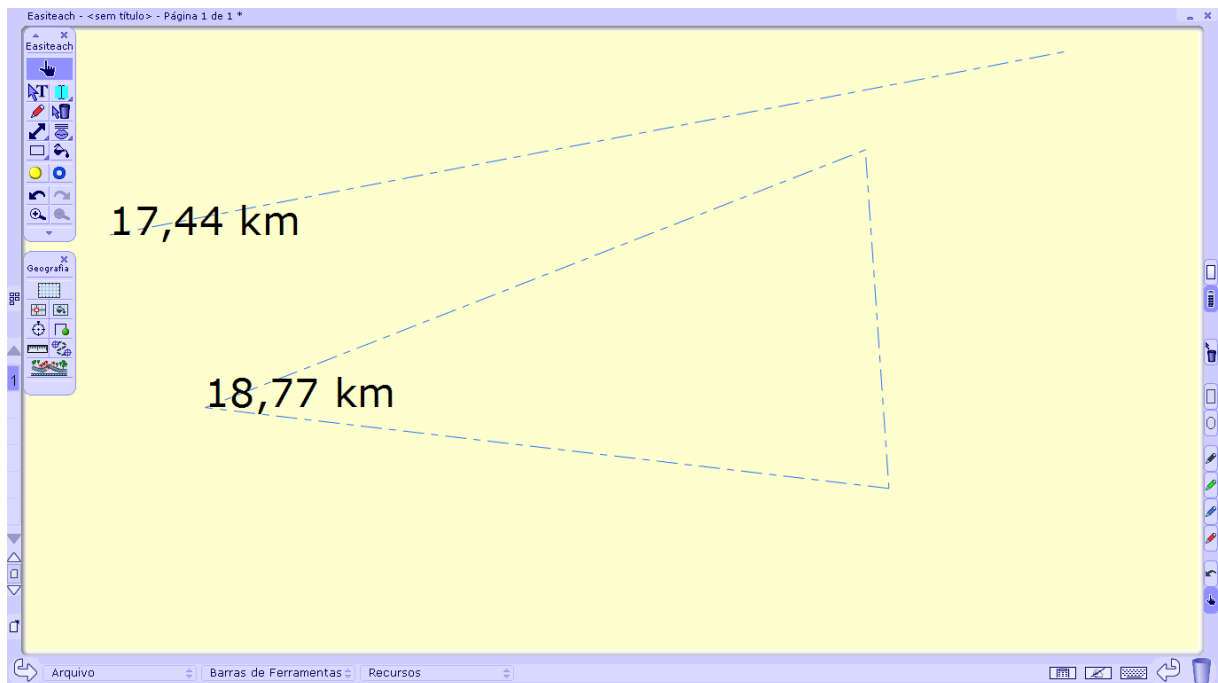
- **Distômetro**

Ferramenta que permite fazer traços retos, ou desenhos específicos aos quais ao final serão atribuídas as medidas do desenho. É possível selecionar a unidade de medida desejada. A medida só será atribuída quando a ferramenta for fechada.

**PROGRAMA DE EXTENSÃO TUTORIADA (PET)
JUNTO AO LABORATÓRIO INTERDISCIPLINAR DE
FORMAÇÃO DE EDUCADORES (LIFE)**



*Figura 35: Ferramenta de Distância
Fonte: RM Easiteach*

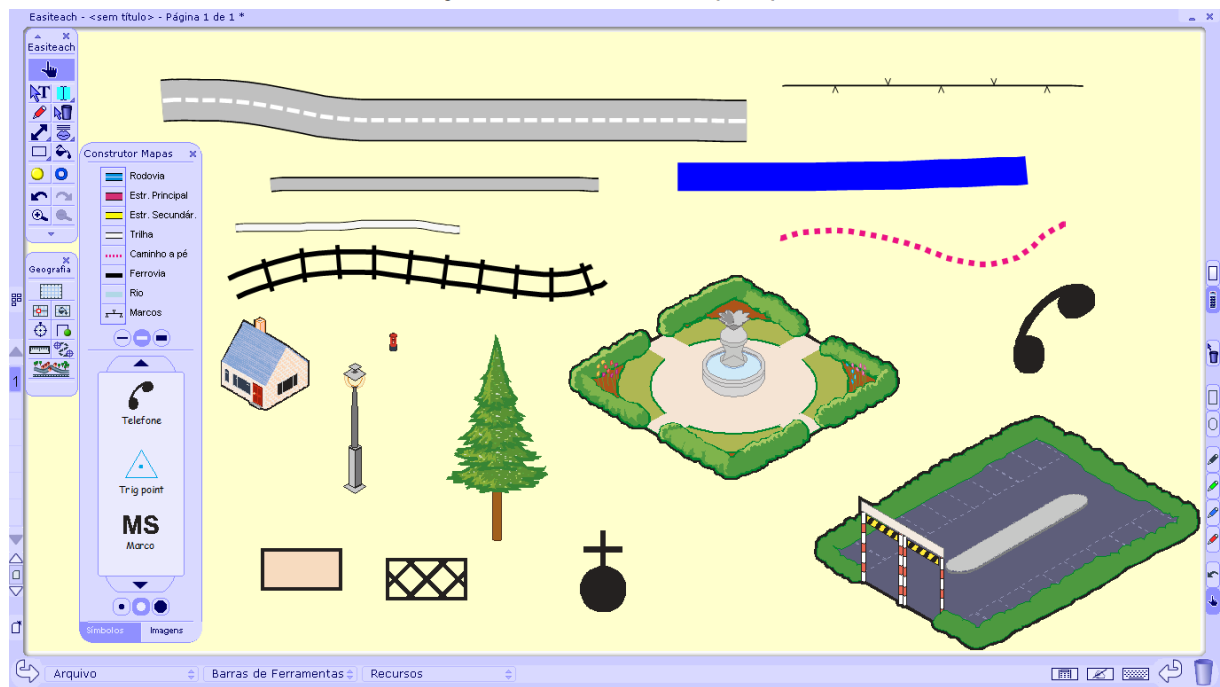


*Figura 36: Ferramenta de Distância 02
Fonte: RM Easiteach*

- **Construtor de Mapas**

Permite construir Mapas de forma lúdica e com os alunos, possui ferramentas para estradas, caminhos, símbolos, imagens. É possível selecionar o tamanho (pequeno, médio, grande).

**PROGRAMA DE EXTENSÃO TUTORIADA (PET)
JUNTO AO LABORATÓRIO INTERDISCIPLINAR DE
FORMAÇÃO DE EDUCADORES (LIFE)**



*Figura 37: Construtor de Mapas
Fonte: RM Easiteach*

7. FERRAMENTA CIÊNCIAS

Ciências

Brilhante para a criação de aulas interativas de ciências.



Figura 38: Ferramenta Ciências
Fonte: RM Easiteach

- **Linhas Magnéticas**

Faz linhas de ligação com várias opções de marcadores, podendo ser retas, contínuas ou com marcação livre.

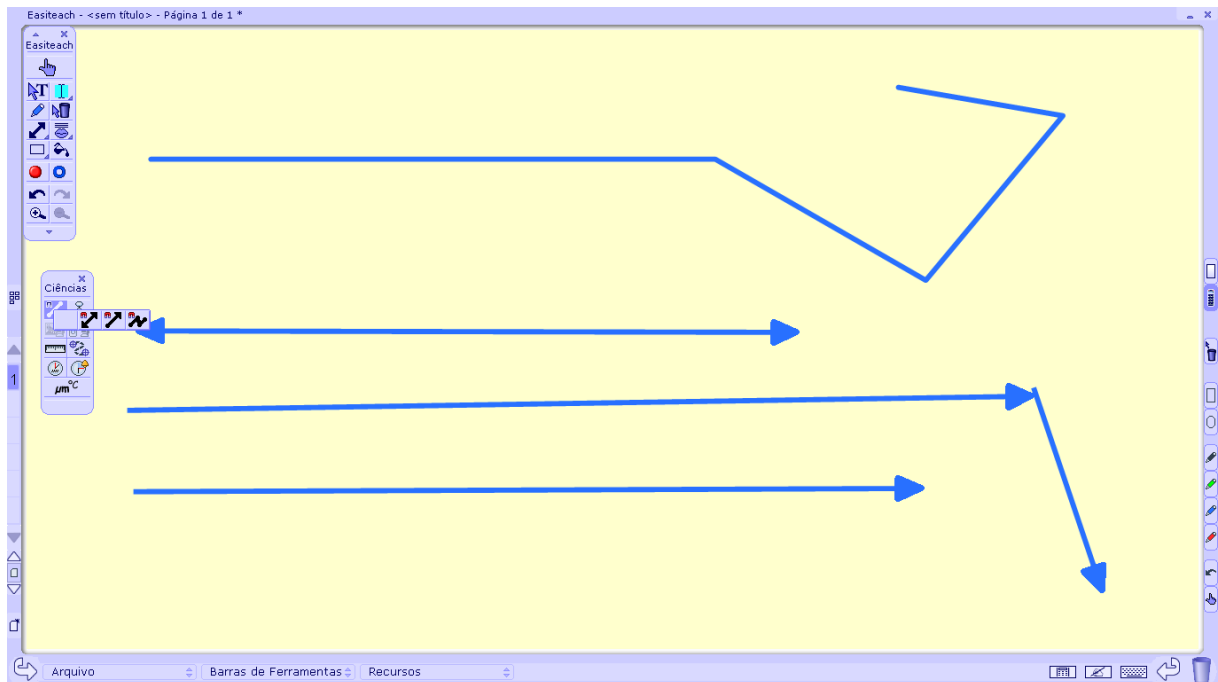



Figura 39: Linhas Magnéticas
Fonte: RM Easiteach

- **Diagramas de Teia**

Ferramenta com uma biblioteca de diagramas editáveis. Para utiliza-lo, seleciona-se um na caixa e arrasta para o centro da lousa. Após o diagrama ser selecionado ele passa a ser uma imagem ao qual o professor pode fazer alterações, trabalhar com as canetas, trocar as cores, inserir números e funções utilizando a função  “número, álgebra e símbolo”, da caixa de ferramentas “matemática”, ou textos com o auxílio do teclado do computador.

É possível ainda criar um diagrama de Teia personalizado, clicando na aba personalizar e selecionar as opções desejadas, preencher as lacunas e criar o diagrama conforme a necessidade.

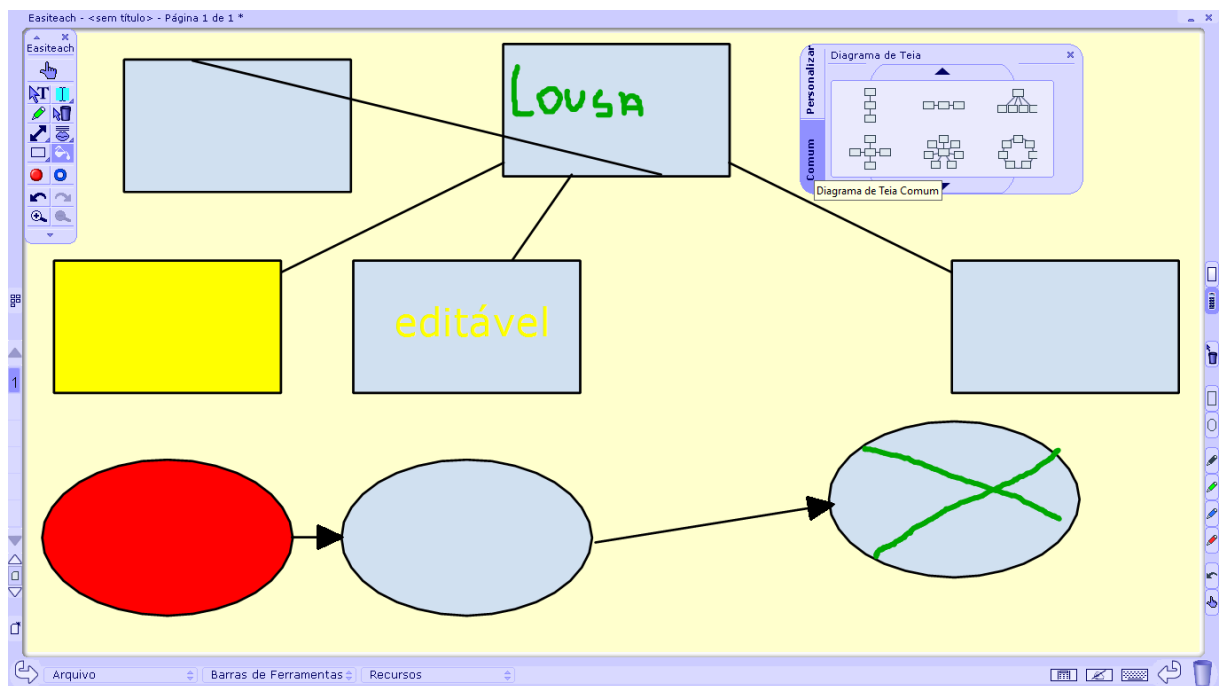


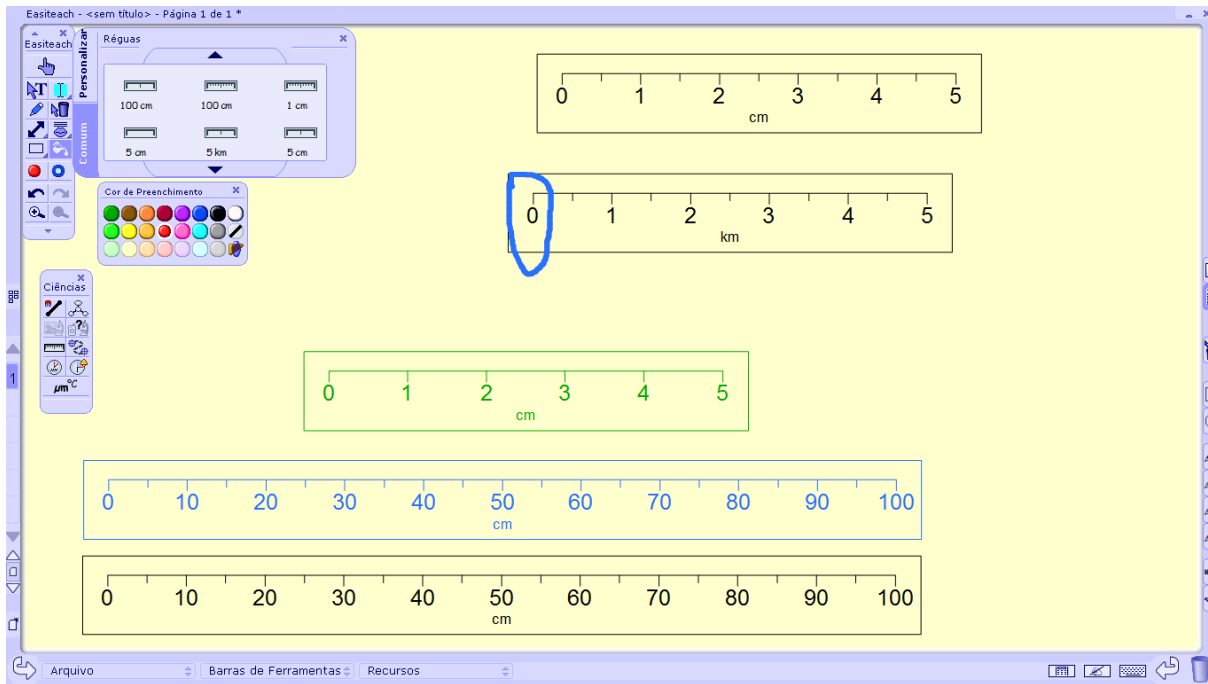
Figura 40: Diagrama de Teia
Fonte: RM Easiteach

- **Régua**

Caixa de ferramentas com régua previamente definidas que podem ser usadas selecionando com a caneta e arrastando para o centro da lousa.

Após a régua ser selecionada ela passa a ser uma imagem ao qual o professor pode fazer alterações, trabalhar com as canetas, trocar as cores, como mostra na imagem abaixo no último exemplo de linha.

**PROGRAMA DE EXTENSÃO TUTORIADA (PET)
JUNTO AO LABORATÓRIO INTERDISCIPLINAR DE
FORMAÇÃO DE EDUCADORES (LIFE)**



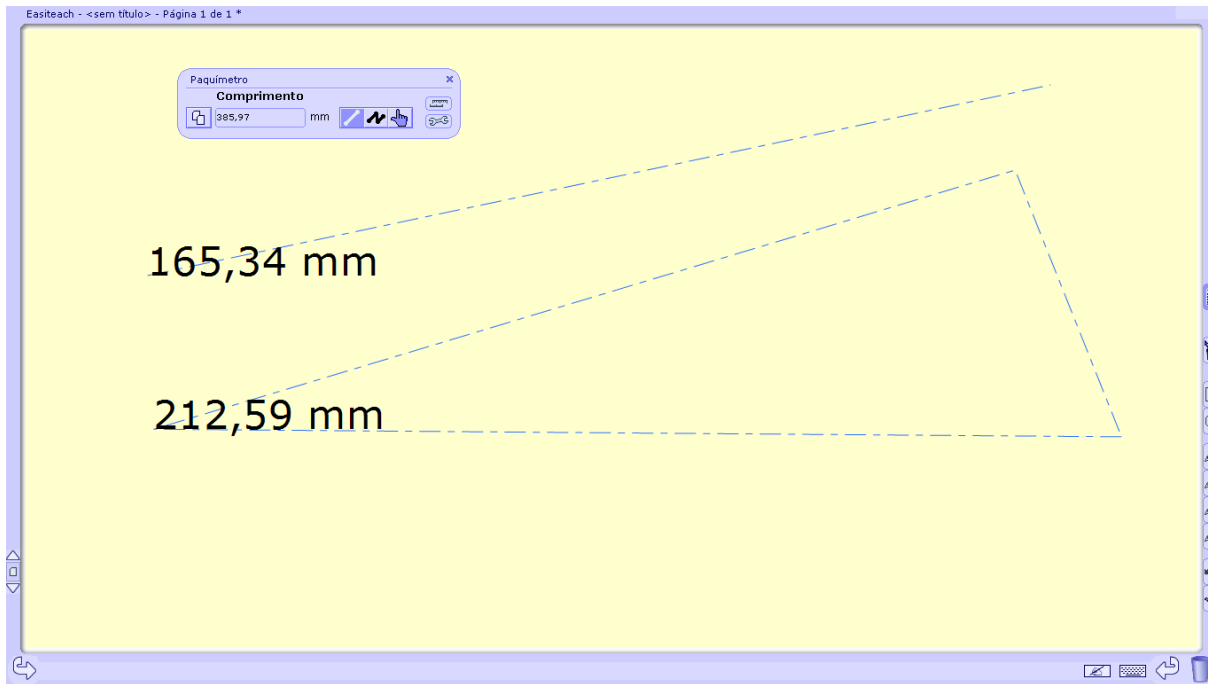
*Figura 41: Ferramenta Régua
Fonte: RM Easiteach*

Nessa opção, há a possibilidade de fazer uma régua personalizada, selecionando a aba personalizada na caixa de ferramentas Linha de números e preenchendo as lacunas conforme a necessidade da linha que deseja construir.

- **Compasso de Calibre ou paquímetro**

Ferramenta que permite fazer traços retos, ou desenhos específicos aos quais ao final serão atribuídas as medidas do desenho. É possível selecionar a unidade de medida desejada. A medida só será atribuída quando a ferramenta for fechada.

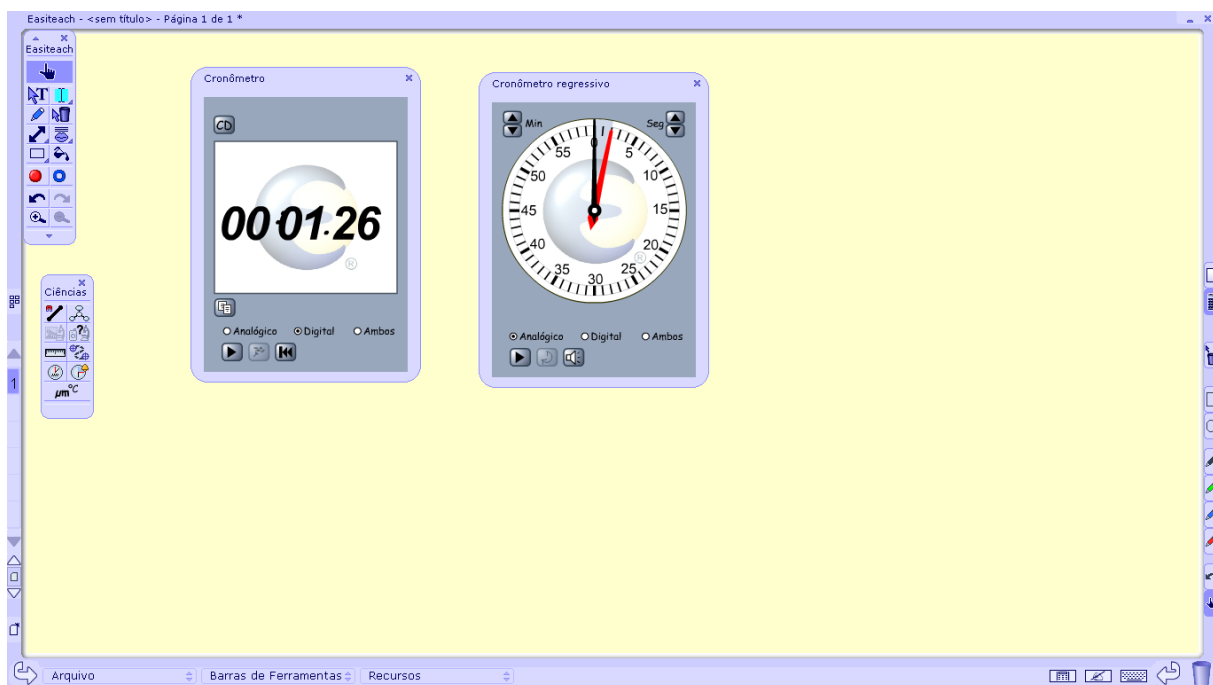
**PROGRAMA DE EXTENSÃO TUTORIADA (PET)
JUNTO AO LABORATÓRIO INTERDISCIPLINAR DE
FORMAÇÃO DE EDUCADORES (LIFE)**



*Figura 42: Paquímetro
Fonte: RM Easiteach*

- **Cronometro e Cronometro regressivo**

Ferramentas de cronometro sendo uma de contagem de tempo regressiva e uma progressiva, ambas com a possibilidade de exibição em analógico, digital ou nas duas versões.



*Figura 43: Cronômetro
Fonte: RM Easiteach*

**PROGRAMA DE EXTENSÃO TUTORIADA (PET)
JUNTO AO LABORATÓRIO INTERDISCIPLINAR DE
FORMAÇÃO DE EDUCADORES (LIFE)**

- **Unidades e Símbolos científicos**

Essa ferramenta abre um recurso que permite a construção de números, expressões, fórmulas que podem ser utilizadas diretamente na tela da lousa, ou nos demais recursos que o programa oferece como gráficos, tabelas entre outros que veremos na sequência.



*Figura 44: Unidades e Símbolos científicos
Fonte: RM Easiteach*

8. FERRAMENTA PLANILHA

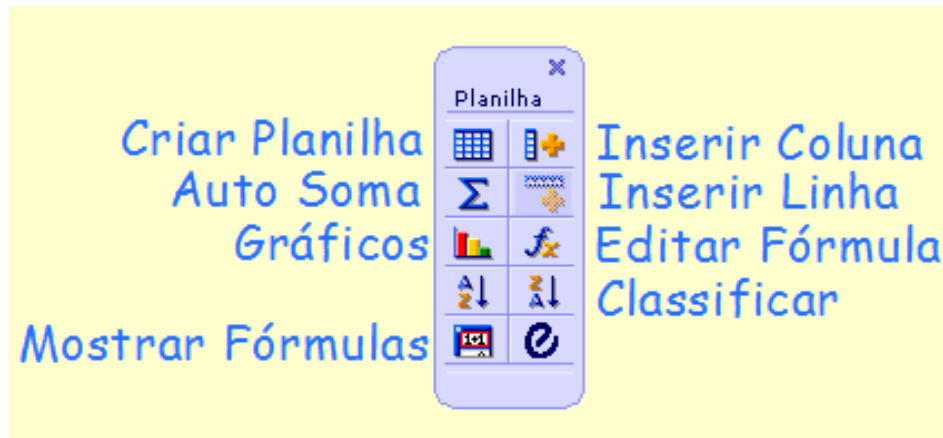



Figura 45: Ferramenta Legenda
Fonte: RM Easiteach

Esse recurso se assemelha as planilhas do Excel e do Calc. Para utiliza-lo basta selecionar o ícone criar planilha e depois no centro da lousa digital clicar e arrastar até criar a planilha no tamanho desejado. Os demais recursos de inserir coluna e linha devem ser usados para deixá-la de acordo com o formato desejado para a aula.

Para as demais funcionalidades da tabela é necessário preenche-la com valores, pode-se utilizar: inserir números e funções utilizando a função  “número, álgebra e símbolo”, da caixa de ferramentas “matemática” ou o teclado do computador.

**PROGRAMA DE EXTENSÃO TUTORIADA (PET)
JUNTO AO LABORATÓRIO INTERDISCIPLINAR DE
FORMAÇÃO DE EDUCADORES (LIFE)**

9. REFERENCIA

Software RM Easiteach CD Build 0001 20100517